1994年5月1日発行
ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版
5月号増刊 定価580円

コンピュータ世代の生活情報誌 PC-PAGE GURU

# GURU グル

VOL.4 一触即発号

特集

## ニッポンのDTP

DTPで作る本田とみ子の北青山35年史　「女子高生流行通信」はDTPもモノにする
謎のユニットNendoのドタバタDTP制作記　見栄流DTPシステムカタログ
噂の変態ハードコア・サブカルチャー誌BDって何だ!?



強力新連載
マンガ解剖教室
執刀
夏目房之介

FUJITSU

# 映像に、音楽に、学習に、ビジネスに。
# この春は、使いやすさを追求したFMTOWNSで
# 新しいじぶんをスタートしよう。

## FMTOWNS 5周年記念モデル新登場

FMTOWNS 5th ANNIVERSARY

### すぐに使えるオールインワン FMTOWNSII Fresh(フレッシュ)新登場

マルチメディアソフト900本が使える「TownsOS」に加え、「Windows3.1」や「MS-DOS6.2」、さらにWindows™対応のワープロソフト「OASYS/Win」もはじめからインストール済み。トリニトロン®ディスプレイもセットされ、まさに「買ってすぐ使える」マルチメディアパソコンの決定版です。




intel inside

FMTOWNS II
Fresh
価格368,000円(税別)

- 本体 (i486SX/33MHz 170MB HD内蔵)
- トリニトロン®ディスプレイ
- キーボード、マウス含む

4機種10モデル、充実のラインアップ。198,000円(税別)より。

**最高性能を誇るハイエンドモデル**
モデルMX:CPU i486DX2/66MHz……… 398,000円(税別)より

**幅広い用途に利用できるパワフルモデル**
モデルMA:CPU i486SX/33MHz……… 298,000円(税別)より

**高速CPUを搭載したエントリーモデル**
モデルMF:CPU i486SX/33MHz………228,000円(税別)より

**マルチメディアを身近にするエントリーモデル**
モデルME:CPU i486SX/25MHz ………198,000円(税別)

### Windows™ インストールモデル新登場

ハードディスクモデルは全てTownsOS V2.1、Windows3.1、MS-DOS®6.2と3つのOSがインストール済みのマルチプラットフォームです。

### マーティーも 66,000円(税別)で新登場

マルチメディアをもっと身近に。MARTYがお求めやすくなって新登場です。



FM TOWNS マーティー モデル2
MARTY

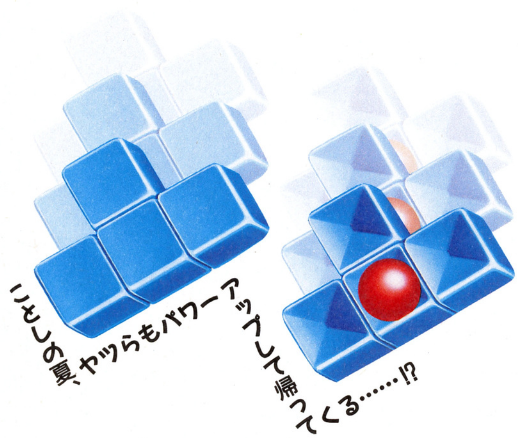
FMTOWNSユーザーが作った
「楽しい」「すごい」「役立つ」作品が勢ぞろい!
- FMTOWNS Free SoftWare Collection 7 2,500円(税別) 好評発売中
- FMTOWNS ソフトウェアコンテスト 入選作品集 Vol.3 3,000円(税別) 好評発売中

※Windows™は、米国マイクロソフト社の米国での商標です。MS-DOS®は、米国マイクロソフト社の登録商標です。Intel Insideロゴは、米国インテル社の商標です。※トリニトロン®はソニー㈱の登録商標です。
＊Freshを除いて、商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、TOWNSシステムソフトウェア、体験版CD、キーボードが含まれています。カラーCRTは含まれておりません。

## マルチメディアパソコン FMTOWNSII

〈資料請求番号C02〉

# 面白さの正体は、BPSだ。




銀河を舞台とする、壮大なシミュレーションがはじまる。

# FRONTIER UNIVERSE
フロンティア ユニヴァース

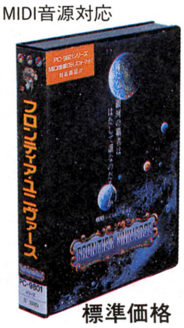
物語の舞台は、かつて無数の種族が争いを繰り返していた頃の銀河。昔日の秩序を取り戻すため、銀河盟主連盟コミュニティ・ユニヴァースの結成が提唱された。果たして、次世代の銀河に君臨するものは誰なのか?……。フロンティアユニヴァースは、広大な銀河系の統一を賭け、50種族にも及ぶ異星人たちがドラマをつづる、一大叙事詩ともいうべき戦略シミュレーションゲームです。銀河盟主が集う会議での駆け引き、迫力あふれる戦闘シーン、そして歴史を変えるさまざまな突発事件。さらに臨場感を盛り上げるMIDI音源の新採用で、これまでにないスケールの興奮が訪れます。






**■必要なハードウェアとシステム**

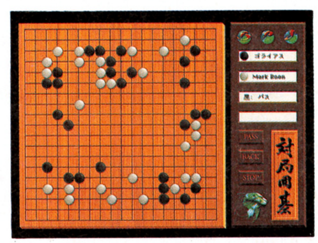
★本体：NEC PC-9801（VM以降）
EPSON PC-286/386/486シリーズ
〈PC9821シリーズ対応〉HD対応
★メインRAM：640KB以上
★ディスプレイ：400ラインアナログCRT
または8階調以上液晶ディスプレイ
★マウス：バスマウス専用
★ハードディスク：6MB以上
●MIDI音源対応



好評発売中
**標準価格 ￥12,800(税別)**

その強さ、比類なし。こいつは、かなり楽しめそうだ。

# 対局囲碁
## ゴライアス



囲碁ソフトを選ぶ基準のひとつは、その強さです。スーパーファミコン版、NEC98版で人気に火がついた対局囲碁ゴライアスは、数かずの囲碁ソフトどうしの対局で圧勝ともいえる強さを発揮。つまり、強ければ強いほど楽しみの奥も深い。そのうえ、打つ手が早い。現在発売されているソフトの中で抜群の棋力を誇る、百戦錬磨の手ごたえを実感できます。

●対局の記録や再現、豊富な路盤パターンなど、機能多彩。初心者から楽しめるモード設定も充実。メニュー選択方式で操作も簡単です。



**■必要なハードウェアとシステム**

★本体：MacⅡ以上
★システム：漢字Talk7.1以降
★メモリ：8MB以上
★ハードディスク：空きスペース10MB以上
★ディスプレイ：カラーディスプレイ（256色以上）

近日発売予定
**標準価格 ￥14,800(税別)**
PC98版好評発売中　標準価格￥16,800(税別)



株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE inc.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX
TEL 045-472-5815 FAX 045-472-7763



〈資料請求番号004〉





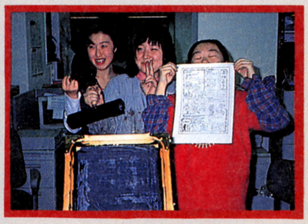


巻頭ニュース

## ぐるぐるインターナショナル







大特集



## ニッポンのDTP

DTPを語ることなく、
DTPをやる人間でいたい。
ミニコミ・同人誌こそDTPが
ホントにハツラツできる場所であるはず。











PC-PAGE
GURU Vol.4


発行人: 長廻健太郎
編集人: 安藤聡

編集: 榎本統太
: 藤井政登
: 安藤健一郎
: 伊藤友一
: 臼井かおる
: 佐藤　亨

NY特派員: 島田淳子
: 田村明子

表紙デザイン: 祖父江慎(COZ-FISH)
表紙ヴィジュアル: 早川郁夫(SE)
表紙ネコナチ制作: ピエール須田(タイレルクリエーションズ)
表紙撮影: 椎木晃一郎
表紙画像合成: 池上亜樹株式会社(EAST・WEST)
本文デザイン: 伊丹友広・堀木正隆(IT IS DESIGN)
: 井上則人・石田剛(いのうえでざいん)
: 井原靖章
: 岩瀬　聡
: 奥田敏弘(奥田屋)
: こじままさき(BAD DESIGN)
: 木庭貴信
: 佐藤直樹(TETSUZO)
: 池戸英明
: 山口了児(ZUNIGA)

発行所: 株式会社翔泳社
〒107東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル
TEL. 03-5467-0361(出版事業部販売部)
TEL. 03-5467-3777(出版事業部編集部)
写植組版: 株式会社タイプランド東広
: 株式会社モリヤマ
: 高橋幸宏(AD,PRO)
DTP出力: 東京リスマチック株式会社
: 有限会社白樹社
: 株式会社サブリ
: 株式会社東京カラーフォトプロセス
: 株式会社グラフィコ
印刷: 図書印刷株式会社

定価580円(本体563円、税17円)



小特集



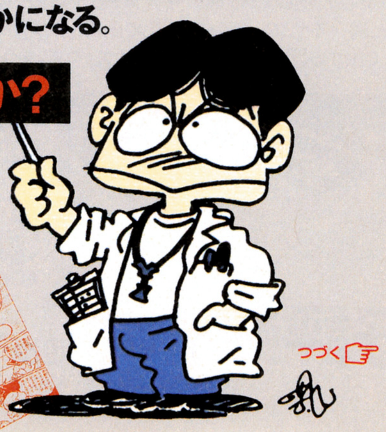
## マンガ解剖教室 夏目房之介

マンガはなぜ面白いのか?
マンガの内臓を、骨格を解剖する前人未踏の実験から、
マンガ表現の秘密がいま明らかになる。

### 第1講／コマとは何か?

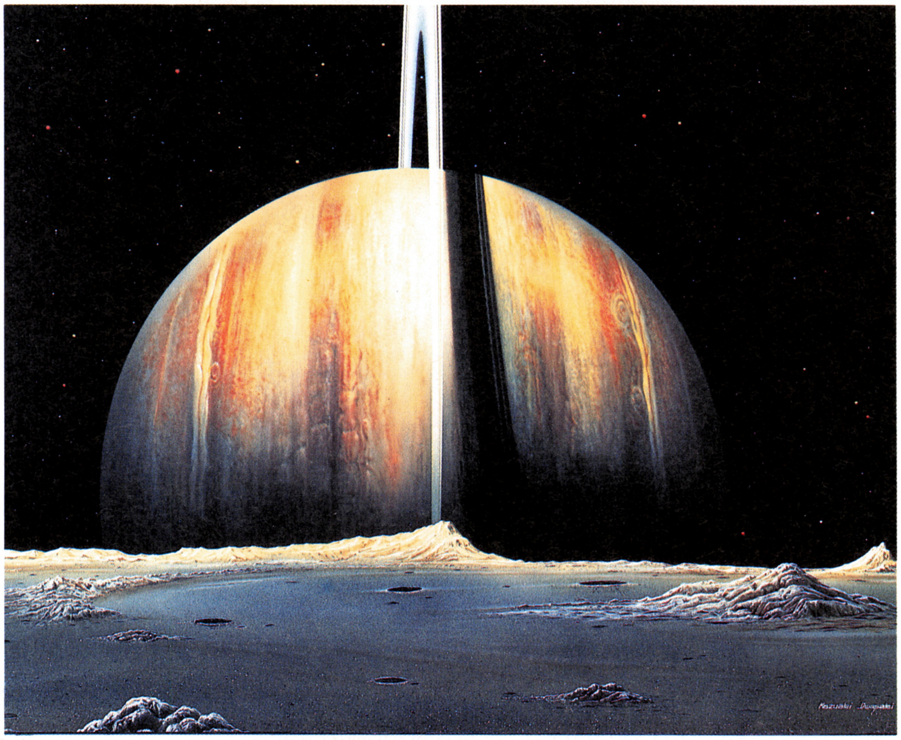


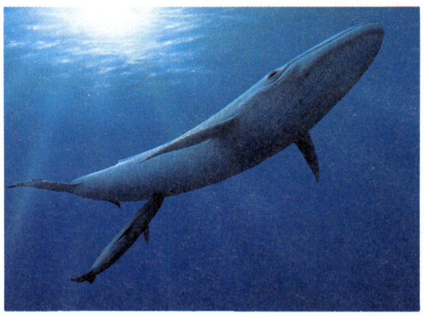


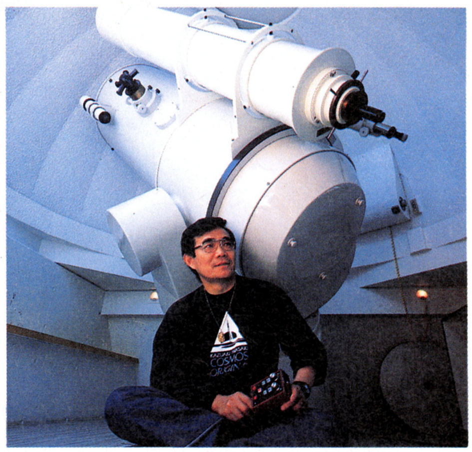


つづく☞

# 8bit・24bitカラー対応







Macintosh Version
CD-ROM **Vol.1**
*Your personal trip to Cosmos.*

# KAZUAKI IWASAKI SPACE ART GALLERY

スペース・アーティスト 岩崎賀都彰が自ら開発した画法で、科学的裏付けのある天体風景画および自然科学細密画1,400点の中から百数十点を厳選、フルカラーの現在表現しうる最高の画像データで収録。CRTに拡がる岩崎賀都彰の世界を、選べるサウンドデータ、そして画面上に隠された作者のコメントと科学的データで旅する、「あなた自身が楽しむコスモス」を今、ここにお届けします。




**■必要なシステム**
- Macintosh II 以上を推奨
- 13インチ以上のカラーディスプレイ
- 256色以上が表示可能なビデオカード
  (32,000色表示には対応しておりません。フルカラー表示には24bit対応ビデオ・カードが必要です。)
- 8MB以上のRAMエリア
- 漢字Talk 7以上
- 倍速CD-ROMドライブ
- Quick Time 1.5以上

**好評発売中** 定価**12,800**円(税別)

*絶賛！ 魂をゆさぶる時空の飛翔*

**カール・セーガン**(コーネル大学 惑星生物研究者)
素晴らしいCD-ROMを本当にありがとう。貴殿の創作力と芸術の質の高さがいつまでも変わらずにあるのは、とても喜ばしいことです。

**アーサー・C・クラーク**(2001年宇宙の旅作者)
美しいCD-ROMどうもありがとうございます。あなたのように幅の広いアーティストは他には存じあげません。私は特にあなたの水面下の場面に魅せられました。

●ニフティーサーブでもお求めになれます。GO AMENITY

**■製品・販売に関するお問い合わせ先**
制作・発売元：アネックス株式会社
著　作：アネックス株式会社
有限会社コスモスオリジン(原画)

**アネックス株式会社**
〒170 東京都豊島区東池袋4-6-10
ルナ大住ビル5F Fax.03-5950-8005

※製品および社名は各社の商標および登録商品です。

〈資料請求番号006〉



## 連載












## ぐるぐるファクトリー







ASAHI PC シリーズ
DOS/V IBM/PC互換機
YES??
YES!!
「高性能」と「低価格」と
「評判の高さ」で独走。
ドッキングステーション
バス: VL-BUSx2, ISA-BUSx4
ドライブベイ: 5.25"x1, 3.5"x1
内蔵SCSIインターフェイス: 25-pin (SCSI-1)
シリアルx2, パラレルx1(双方向), 外部キーボードx1(PS/2)
外部ディスプレイx1(15-pin) , スピーカー: ステレオ
ASAHI
NB-466VLT A4size
80486 DX2-66(VL-BUS)
8.5"/9.5"TFTカラーLCD (VL-BUS)
外部キャッシュ: 128KB
メモリ: 8MB, HDD: 200MB
FDD: 3.5"x1 (1.44MB・2モード)
拡張専用バス,内蔵トラックボール(16mm)
サブノート
B5size
486 POWER
SN-433DX /SLC
i486DX-33(INTEL)
8.0"モノクロCCFT-LCD Back lit
64諧調 , PCMCIAスロット (II)
内蔵トラックボール (16mm)
メモリ:4MB (max.20MB)
HDD:80MB (max.170MB)
cx486SLC-33(CYRIX)
7.2"モノクロCCFT-LCD Back lit
64諧調 , PCMCIAスロット (II)
内蔵トラックボール (16mm)
メモリ:2MB (max.8MB)
HDD:80MB (max.120MB)
A4size
Twinhead
Slim NB-466C
80486 DX2-66
8.5"/9.5"TFTカラーLCD
メモリ: 8MB HDD: 200MB
広告の各機種にはモノクロモデルも取り揃えております。
詳細はお問い合わせください。
Twinhead
Twin Head 総販売代理店
アサヒシステム株式会社
本社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-9オーケービル
●本社事務所（3階）
●ショールームサポートセンター（地下1階）
Tel.3251-7691 Fax.3251-7692
営業時間 AM10:00～PM7:00 (水曜定休)
※会社名･商品名は各社の商標又は登録商標です
※製品の仕様は予告なく変更することがあります
価格などの、お問い合わせはショールームサポートセンターへ。
<資料請求番号008>

## 東洋一の自意識過剰零細企業
## 明和電機の家内制手工業的な挑戦




ソニー・ミュージックエンタテインメントがなにゆえか主催している「アート・アーティストオーディション」。昨年11月に発表されたその第2回大会で、みごと大賞をかっさらった土佐兄弟を知ってるだろうか？

神戸で'65年と'67年に生まれたこの正道・信道兄弟は、親父さんがやっていた家業の電気屋の名前を、自分たちの芸術活動のユニットにそのまま受け継ぎ（？）、その名も「明和電機」を名乗って活動を始めた。まー、彼らは微笑まし系のオブジェを作る気鋭アーチスツなんだが、そんな理由で作品をあえて「製品」と呼ぶし、パフォーマンスは「製品デモ」、個展は「新製品発表展示会」とあくまで中小企業ノリ。これって言ってみれば、肉屋の利発な息子兄弟が、隣町で実家と同じ屋号のラーメン屋を開くようなものだ。親父さんも、さぞや嬉しかろう（…って知らんけども）。

さて、大ソニーのお墨付きを得てすっかり波に乗った彼らは「ABCDE計画」なる、向こう3年間にわたる活動をスタートさせた。これはA=art、B=book、CD=CD、E=exhibitionの4つを基本柱にしており、別名を「捕らぬ狸の3年間構想」ともいうらしい。今、手がけているのは魚をモチーフにした「第2次魚器（NAKI）シリーズ」なる、一発芸的オブジェの数々。例えば「ハリセンボンブ」は、ちゃんばらトリオでおなじみの“張扇”を収納型にして腕に付けられるようにしたもの。「魚（ナ）コード」は、タコ足配線にぴったりな魚の骨を模した延長コード。「ウオノメ」は、魚の視界をシュミレートして“現実逃避でストレス解消を図る”という小型ゴーグル。「グラフィッシュ」は、紙の上で魚を自由に跳ねさせる“時間軸のある魚拓”（初心者指導付き）などなど。

本来は1点ものの希少価値を問う芸術作品に、マスプロ生産の薄皮をかぶせる「明和電機」の企み。しかも手法はどれも、かなりプリミティブかつプリティだ。どこまで冗談でどこまで本気なのか、さっぱりわからないとこも偉い。今後ちょっとばかり変なことをしでかしそうなんで、覚えておいて損はない名前だと思う

明和電機・新製品発表展示会
（こんどの土日は明和デー）日程
東京●4月29日～5月12日マツダM2ショールーム（03-3749-0151）
広島●6月10日～6月19日WIZ WONDERLAND(082-245-6411)大阪●6月25日～7月10日マツダロータリー御堂筋（06-212-4123）福岡●8月29日～8月31日ソラリアプラザ 1Fゼファ（092-733-7000）

最後の明和電機フェア（有料大展示会）
東京●12月6日～12月11日（予定）
ラフォーレ原宿ミュージアム（03-3423-1196）

（豊崎　岳彦）



# SMALL THIN LIGHT

282(W)×180(D)mm　37(H)mm　1.8kg

# & POWERFUL

サブノートでは
No.1の拡張性

SWIFT カラーモデル 7.8"F-STN
明るく鮮明な画面。
SWIFTモデル 1C80MB 373,000円
SWIFTモデル 2C120MB 398,000円

**486 SWIFT** *Sub-Notebook Computer*




## SWIFTシリーズ

1. CPU i486SX-25MHzを採用。
2. 1.8kgの超軽量ボディー。
3. 280(W)×180(D)×37(H)mmの約B5サイズ。
4. 着脱式ハードディスクパック(80･120･170MB)。
5. 64階調STNモノクロ or STN256色カラー。
6. トラックボール標準装備。
7. メモリ標準4MB 最大20MB。
8. AT用ボードを2枚まで使用可能なドッキングステーション等豊富なオプション。

## NP603シリーズ

1. LCD：モノクロ･TFTカラー。
2. CPU：i486SX-25MHz i486DX-33MHz。
3. メモリー：4MB標準装備(MAX12MB)。
4. HDD：120MB着脱式ハードディスクパック。
5. ジャストA4サイズ。
6. 大型トラックボール内蔵。
7. ファックスモデム標準装備。
8. '93年ハノーバーでグッドデザイン賞受賞。



SWIFTモデル1J　NP603

| | |
|---|---|
| SWIFTモデル1J(モノクロ 80MB HDD 日本語K/B) | ¥258,000 |
| SWIFTモデル2J(モノクロ120MB HDD 日本語K/B) | ¥288,000 |
| SWIFTモデル1C(カラー 80MB HDD US K/B) | ¥373,000 |
| SWIFTモデル2C(カラー 120MB HDD US K/B) | ¥398,000 |

| | |
|---|---|
| NP603SM(i486SX-25MHz モノクロ) | ¥248,000 |
| NP603DM(i486DX-33MHz モノクロ) | ¥268,000 |
| NP603DT(i486DX-33MHz TFTカラー) | ¥438,000 |

●純国産i486CPU、A4サイズ256色対応STN液晶搭載ノートパソコン 限定通販特価¥198,000。
●1年間無料保証。●外観及び仕様は、予告なく変更する場合があります。●価格には消費税が含まれておりません。●i486SXはインテル社の登録商標です。

**マイコン搭載1280×1024ノンインターレス対応17インチオートスキャンディスプレイ通販特価119,000円で新発売(当社通信販売のみ)。**

**SSK**


株式会社 鈴木製作所
エスエスケーベル　コンピュータ事業部
〒312 茨城県勝田市足崎1476
問い合せ先：TEL.0292-85-8956　FAX.0292-85-7823
テクニカルサポートデスク：TEL.03-3813-3805　FAX.03-3813-2639


販売代理店募集中!

**秋葉原お取り扱い店**

| | | |
|---|---|---|
| Built in part I | TEL.03-3257-3264 | FAX.03-3254-0621 |
| T-ZONE | TEL.03-3257-2652 | FAX.03-3257-2661 |
| ツクモパソコン本店 | TEL.03-3253-3899 | |
| DAICHI INC. | TEL.0424-66-5037 | FAX.0424-69-6070 |

**お問い合わせ＆通信販売窓口TEL.0292-85-8956**

振り込み先：㈱エスエスケイベル　常陽銀行 勝田支店 普通口座 口座番号7040189

〈資料請求番号010〉

# ぐるぐるインターナショナル Guru Guru International

## 『京都千年物語』監修の小松和彦氏が語る「闇」の都市平安京千二百年の観光案内

今年は桓武天皇が京都に都を定めてからちょうど千二百年目。ああそれで近頃京都にちなんだ番組やコマーシャルが多いのか、とうなずく程度の感慨しかないむきも多いだろうが、この千二百年を記念してCD-ROMが出たという。その名も『Cosmology of KYOTO―京都千年物語』。

さぞかし豪華絢爛みやびの極致、宮廷貴族の織りなす平安文化のご案内、と想像しちゃうでしょう。違います。まったく違う。

だって何といっても監修が小松和彦・大阪大学助教授。彼は異人・鬼・神隠しなどという、日本人の闇の精神世界を追求してきた人なのだ。そして京都を「魔界都市」と命名した人でもある。

なぜ彼は京都千二百年目に、闇の京都を現代に出現させたのか。このCD-ROMについて小松先生にお話をうかがった。

「京都は光と闇の都市。ここでは基本的に闇の方、夜の方を強調しました。夜の京都、あの百鬼夜行が連想される暗闇です。というのも、みやびの京都というイメージは近代に入りここ百年で作り上げられたもので、言ってみれば『京都幻想』とでもいうものが人びとの間にあるわけです。でもその明るさによって見えなくなってしまったものがある。それが京都の闇です」

たしかに画面は延々と暗い。道を歩けば怨霊や妖怪にあたり、六道地獄への入口はすぐ足元にある。京都って、こんな陰惨な街だったの？

「平安京が作られ安定していく過程は、逆にいえば反逆者や政敵との戦いの過程。そしてそれが生み出す敗者の恨み妬みを、帝や時の権力者は絶えず恐れ、怯えていた。でももちろんそれを逆手にとって、政情不安や疫病災害をその呪いとし、それを鎮める儀式を続けていったのです」

そしてそれは数々の物語を生み、その物語が営々と語り継がれてゆく。

「人びとは、かなり最初から都の栄華、つまり光の部分を意識していた。だから荒廃したらどんどん内裏の場所を移す。権力が武士に移っても、でも都には内裏があり都がある。都というものを維持するには『物語』を語り続けるということが必要だったのです」

千二百年後の人間もそうだが、物語が語られなくなると、まずその時代に生きている人間が「都」を忘れてしまうのだ。

京都で千二百年前から語り始められ、現在まで継がれている物語が、このCD-ROMには幾重にも畳み込まれている。現代の私たちがウィンドウのなかにあの時代の闇を覗くとき、それはどのような経験なのだろうか。

「これは京都の原型を知るという以上に、現代を知ることだと思うんですね。現代はあまりにも明るい。でも本来、人間の想像力は光と闇の相剋のなかで育まれてきた。それが高度経済成長以降、闇は退治され、想像力のバランスというものが失われた。明るさだけの時代が生む状況や判断はあまりにも貧弱です。現代が非常に特殊な時代だということ、そう相対化してみせてくれるのは、現代を学ぶうえで、大きな手がかりだと思います」

（鷹羽五月）



貴族、盗人、美女、鬼、妖怪、僧侶、餓鬼、亡者……。平安京の闇と六道の輪廻を繰り返す、それが『京都千年物語』(Macintosh版：発売・ヤノ電器、定価14,800円)だ


KAO
エラーゼロへの信頼設計
PC-98用
フォーマット済
2HD
10枚入
MF2HD DOS8
主な対応機種
NEC PC-9800シリーズ/98NOTEシリーズ
富士通 FM TOWNS,FMRシリーズ
エプソン PC-486/386/286シリーズ
日立 B32/16シリーズ
限りなく、エラーゼロへ。
大切な情報を守る、エラーゼロへの信頼設計。
ZERO 1. チリ・ホコリに断然、強い。
世界初KAOノンダストライナーがエラーの主原因、チリ・ホコリの発生を、極限までおさえます。さらに、フロッピー内をつねにクリーンに保つTC(トータルクリーニング)機構を採用しました。
ZERO 2. ディスクにやさしい。
KAOノンダストライナーは多層のマルチソフト構造(特許出願中)で、ディスク全体をやさしくつつんで、キズから守ります。
ZERO 3. 重ね書きに強い。
高耐久ディスクと新潤滑システム(特許出願中)がディスクとヘッドとの摩擦によるトラブルを防ぐので、何度でも精度の高い書込みができます。
NEW·KAOフロッピーディスク
MF 2HD PC-98 FORMAT, MF 2HD Macintosh FORMAT, MF 2HD DOS/V FORMAT
MF 2HD 256 FORMAT, MF 2HD UNFORMAT
DOS/Vパソコン用
PC-98用
Macintosh用
256
アンフォーマット
MF2HD DOS18
MF2HD DOS8
MF2HD MAC
MF2HD 256
MF2HD
※アンフォーマット・PC-98用には、3枚入スリムケースや、ファイリングに便利なカラーパックがあります。
確かな記録を より美しく いつまでも
KAOのOA用品
〈KAOフロッピーディスク〉のお求めは家電販売店・文具店・スーパーなどでどうぞ。
また製品に関するお問い合わせ、資料のご請求は、
〒131 東京都墨田区文花2-1-3 花王株式会社 情報事業本部 TEL.03(3616)9985まで。
〈資料請求番号012〉
花王

# 3DOなどとタカをくくってはいけない
# 宇宙人も登場する3DOソフト『娯楽の殿堂』




3DOなどとタカをくくっていた。そもそも「さんど」と読んでいたのがいけなかったらしい。「さんど」って何だ。サンドウィッチか?そう言えばサンドウィッチは中国語で書くと「三明治」だ。ところで明治の怪人、松下幸之助は二股ソケットの産みの親だが、幸之助もびっくりの画期的な新製品だと噂される3DOが、松下電器から発売されるという話も右の耳から左の耳だった。二股ソケットに電球がなければ単なるシュールなオブジェにしか過ぎないのと同様に、3DOもソフトがなければただの重箱だからだ。

唐突だが今回は皆さんのために、特別に3DOのソフトを紹介しよう。THEATRE WARS『娯楽の殿堂』だ。この『娯楽の殿堂』、簡単に言ってしまえばシムもののゲームである。シミュレーションしているのはステージ興業。小劇場で芝居をやっていた身としては非常に思い入れがあるというのは余談だが、このソフト世界に入るだけで、僕も貴方も君もおいどんもステージの演出家だ。ではゲームをスタートさせてみよう。

時は2050年。オヤジが死んで、放蕩息子の次男坊である『私』は、劇場を相続することになった。潰れかかった『あけぼの劇場』を再建しなければいけない、というストーリーなどはどうでもよろしい。このゲームでやることは簡単だ出演者・背景・セット・音楽を選ぶだけ。これらの順列・組み合わせを考えることが、殆ど全てだ。そしてステージが始まる。もう演出家には手出しのできない世界。僅かにできるのは、ステージモニターや照明を操作することぐらい。全ては出演者に委ねよう。どのようなステージが繰りひろげられるかは、観客の一人となって堪能するしかないからだ。そしてステージが終わり、興業成績の発表と収支決算の報告。

出演者などのアイテムはグローバルに、いやユニバーサルに揃っている。宇宙人、相撲ダンサーズ、漫才コンビ、伝説の大道芸人、バリダンサーズ等々。勿論普通のショウビズっぽいキャラもいる。厳密に言ってしまえば、それぞれの考証はデタラメなのだが、このアバウトさ加減もまた楽しい。そして何よりも楽しいのは、デタラメなアイテムのデタラメな組み合わせを考えるという醍醐味なのだ『卒業旅行〜ニホンから来ました』で織田裕二が演じたキャラ、一発太郎もいた。それもその筈、『娯楽の殿堂』の構成は、この映画の脚本を書いた一色伸幸だからだ。

私が最も楽しめた組み合わせはこうだった。出演者は宇宙人。背景はUFOそしてキャトルミューティレーションを想起させる、牛のセット。と、ここまではセオリー通りで、選曲はアフリカンダンス。ハワイアンダンスもよい。めくるめく宇宙人のステージ。瞬間移動などの小技も冴える。ああこんなことがあっていいの。夢のような束の間が大爆笑のうちに過ぎた。興業成績が悪いのは不満だったが、純粋にステージが楽しめたので、それはそれでよしとしよう。

この『娯楽の殿堂』は8800円で発売中とのこと。黙って私に3DOとこのソフトをくれれば、そんなこともどうでもよろしい。　（コモエスタ坂本）



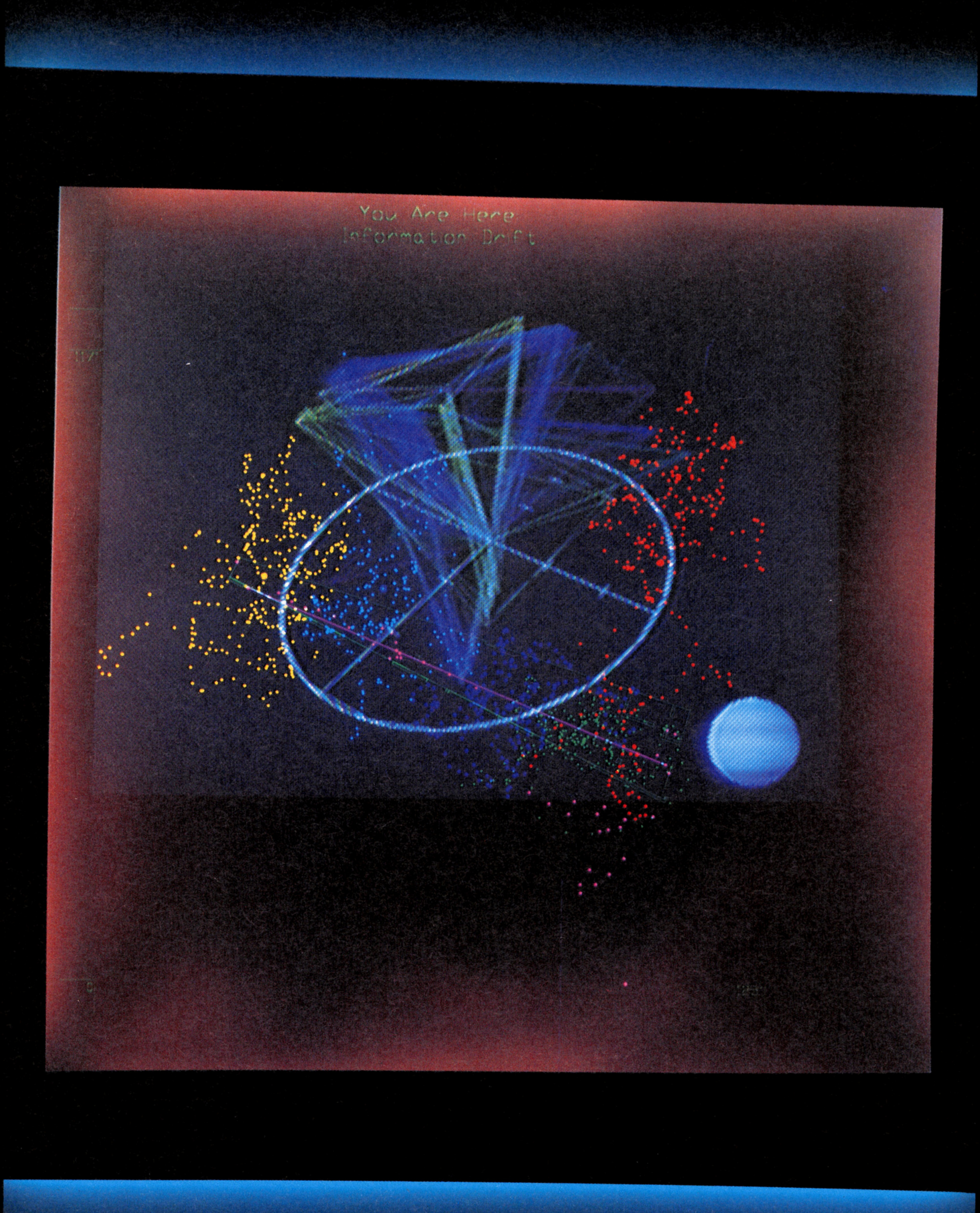

発売元：博報堂マルチメディアソフト事業室
問い合わせ：03-5281-0481

Text:SHIMADA Junko
Design:IT IS DESIGN

# LAURA KURGANの "GPSアート"「誤差の狂気」

GPS(Global Positioning Systemの略――衛星からの電波を受けて現在位置等がわかる装置)を用い、描かれる点模様を表現手段に活用したインスタレーション「You Are Here:Imformation Drift」。LAURA KURGANはGPSの限界を示し、そこから個人の空間模索が始まることを伝える。

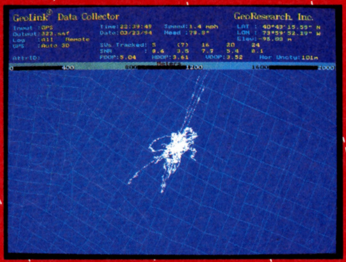




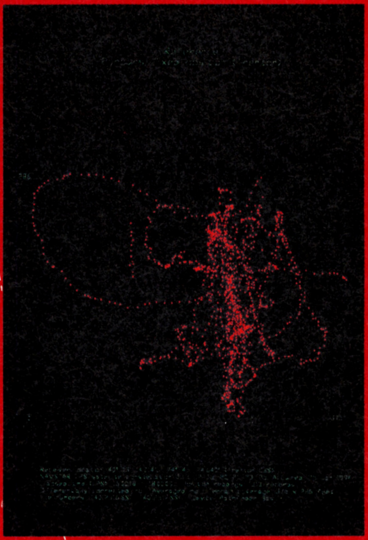

衛星の動きを上敷きしたスクリーン。見えない衛星の位置を表している
Photo by David Lubarsky

NEW YORK DIGITAL COMMUNICATION



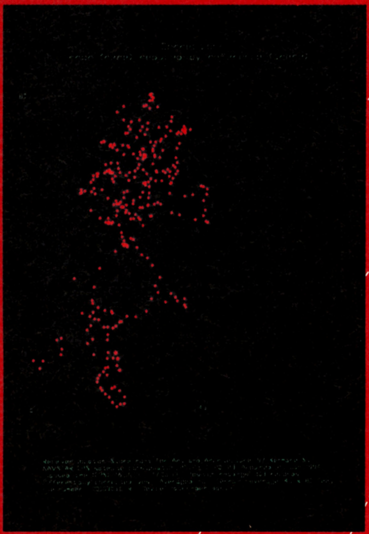



HUD（Head Up Display）のスクリーン。
数字射撃用に地図へと転換される
Photo by David Lubarsky
左：10分間動かずにいた場合、数秒ごとに現在地点を表示していくと、こんな軌跡をつくる
右：２時間動かずにいた場合



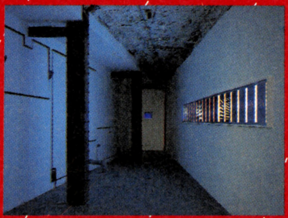
湾岸戦争のミサイル射撃位置標示に使われたGPSが市場販売され、ポケットサイズのハードとして出回り始めた。自動車用のナビゲーションシステムとしても、馴染み深くなりつつある機器である。宣伝コピーには、"いつでもどこでも2メートルから5メートルの精度で現在位置のわかる計測の革命"とある。軍事機器が市民権を得、密やかに、あるいは大々的に文化の一端を握ることはけっして珍しいことではないが、"私たちの居る場所"は、そう簡単に定められるものではない。そんな意志を持って、アートを提示しているのが、建築家ローラ・カーガンである。鋭い空間批判、前衛的な建築展示の場として知られるストアフロント・アート＆アーキテクチユアにおいてのインスタレーションは、GPSを実際に設置することより始められた。米国政府が打ち上げた24の衛星のうち4つと交信し、現在位置が数字となって送られてくる。ローラはこれをスクリーンに点として表し、衛星との関係性、ギャラリーの輪郭を線として上敷きした。精密なデータならば、位置を示す点は一カ所に集中するはずだ。しかし、衛星の送る情報はまばらに散らばる無数の点となり、その不正確さを露呈している。広範囲を射撃するミサイルのために作られた機器は、一人の人間、一つの空間を提示するにはあまりに粗雑なのである。作品は、この事実を目前に突きつける。機器の荒さのみならず"You Are Here（ここに存在する)"という哲学的な意味を含む言葉の使われ方にも彼女は批判的だ。私たちはどこにいて、どこへ向かっていくのかという深淵な問題を逆手に排除し、数字に置き換えて幻想を作るこの機器への疑惑は、ポストモダン、表層的な思考への直接的な疑問でもある。この作品のヴァーチャルリアリティーから発し、リアリティーを問う方向性はコンピュータを扱う多くのアーティストの共通する模索であり、これこそがデジタル文化に深い層を作り出しているともいえる。

政治、軍事、経済、歴史といったことに触れながら、ローラは「私たちがどこにいるかという問題は（GPSよりも）もっと複雑であるべき」、そして、「支配、開拓、貿易に使われ続けてきた地図がそのまま一般に普及されるのではなくて、そろそろ一人ひとりが自分の地図を持ち、自分の空間を広げてもいいのでは」と語る。情報をすくいとる行為ではなく、その情報が何かを伝え、それに何が欠けているのかを省みる姿勢が今回の作品を生み出した。彼女のいうところの"複雑さ"をひもとく根気は、文化そしてアートの原動力として脈打ってきた。しかし、現在の政治不安、経済不況、情報過多のなかで、文化がつぶされてしまわないためにも、この複雑さを見つめる眼がさらに重要であることを伝え、デジタルにコントロールされるのでなく、その限界を問う必要性をこの作品は体現している。

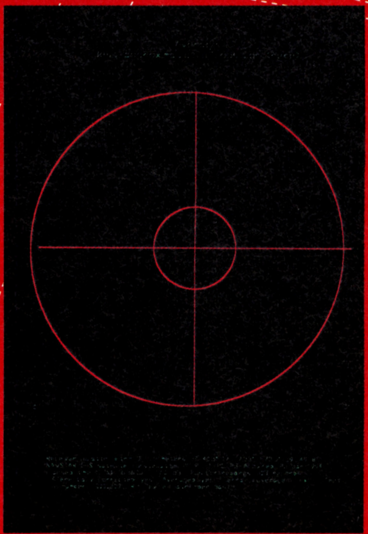


最大誤差を消去したスクリーン





上：ストアフロント・アート＆アーキテクチユアでのインスタレーション
下：台形と三角柱の合体したような奇妙な建築物のなかでのインスタレーション
Photo by David Lubarsky



ニューヨークを範囲とした点位置

のーにきくそふと

# 脳に効くソフト

brain anplifier

文／深沢英次

デザイン／池戸英明

**気になる気になる木を描くソフトだ TREE Professional**
**楽器が弾けない人でも JAM SESSION で演奏の楽しみを**
**ゴーストライター 拝啓、恋文の代筆もいたします。かしこ**

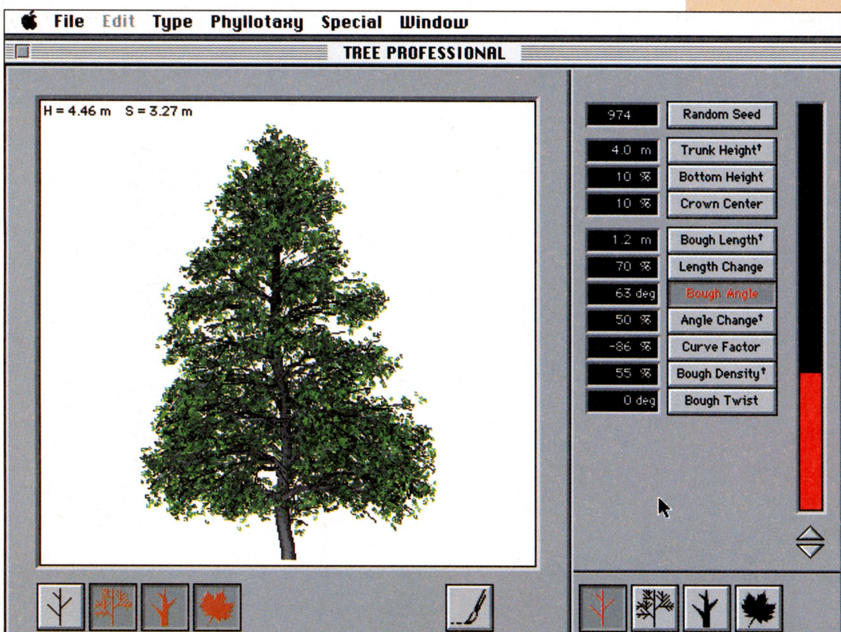
すっかり新緑の季節だ。毎日モニタの電磁波ばっかり浴びていないで、たまにはフィトンチッドでも浴びたいところなのだが、原稿の締切に追いかけられているとなかなかそうもいかない。そこで今回は気分だけでもと、Macを使って樹木を描くソフトを紹介しよう。その名も『TREE Professional』だ。

このソフト、立派なグラフィックソフトなのだが"木"を描くことしかできない。枝、幹、葉などのパラメータを設定してやると樹木を3Dグラフィックで描いてくれるというシロモノなのだ。今まで木が描きたくて仕方がなかったが、絵が描けないからとあきらめていた人には天恵ともいえるソフトウェアである。

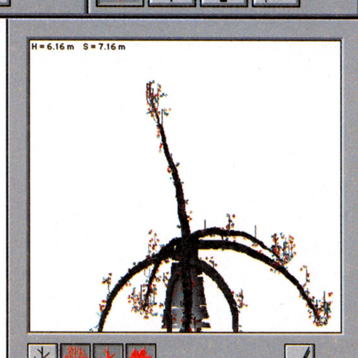
幹の高さはもちろん、枝の色や曲がり具合、枝分かれのパーセンテージまですべて右側のスライドバーで調整ができる。松や柳から、「この一木なんの木気になる木ー」のような木まで一瞬のうちに描きあげてしまうのは感動的ですらあるぞ。3DのDXFファイルとして保存が出来るから、3Dソフトへ持ち込んで本格的なレンダリングだって可能だ。

本来は建築パースや景観のシミュレーションをしたりする場合に使うソフトらしいが、こうやって機能を究極に特化させたソフトというのは、なぜか未来を感じさせてくれるところがある。似たような製品にやはり植物を描く『AMAP』というソフトがあるし、アメリカにはパラメータの設定で惑星を描くだけのソフトというのもあるそうだ。そのうちに猫を描くためだけのソフトが出てくるだろう。パラメータでひげの長さや尻尾の曲がり加減・肉球のぷよぷよ具合を設定するのね。もうその頃になったら、イラストレーターの人は持っているソフトの数で評価が決まるかも知れぬ。恐ろしい時代だ。

次に行こう。読者の皆さんはスティーブ・キャプスというプログラマーをご存じだろうか？　MACのファインダやResEdit、そしてNewtonのチーフプログラマとしてAppleの中でも生え抜きと言われている男だ。ボサボサの長髪と髭、丸い体型に半ズボンとVansのスニーカーがトレードマークの古き良き"ハッカー"である彼は、あのカラオケ的電子ギター「ジャミネーター」の開発者でもある。




▲右側のコントロールパネルで木のパラメータを決定する。あーどこかに金のなる木はないものか。




変わった木ができた。
どうやら制作者の性格が反映されてるようだ。▶

TREE Professional 1.0

ギターが全然弾けない人でも、好きな曲のICカードをぶち込んでスイッチ・オン。適当にネックを押さえているだけで、曲に合わせてHipなリフが飛び出してくるという、夢の楽器「ジャミネーター」。GURUの編集部ではすでに一人一台では足りなくなっているほどの生活必需アイテムだ。

この「ジャミネーター」のソフトウェア版が、今回紹介する『JAM SESSION』である。

Kinksの“You Really got me”やPeter Gabrielの“Sledgehammer”、B-52'sの“Rock Lobster”などの名曲30曲から好きなものを選んで演奏を開始する。内容はジャミネーターと全く変わらなく、曲に合わせてキーボードをデタラメにぱかぱか叩いているだけでナイスなギグに参加できる。はたから見てると全くバカだ。これは楽しいぞ。

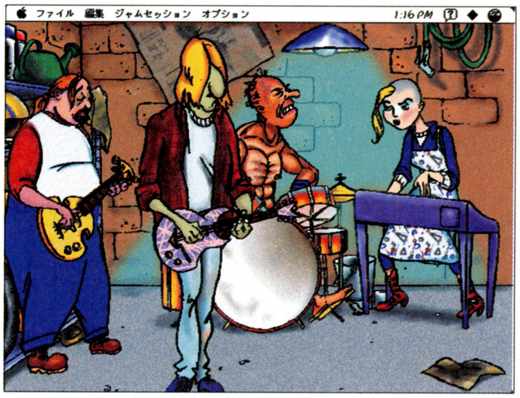
さらに『JAM SESSION』では演奏中にグラフィックが楽しめる。この時代を超越したサイケなアニメーションは一見の価値アリだ。アニメーションと言っても手首が動くくらいで一枚絵に毛が生えた程度のものだが、この味は出そうったってなかなか出せるモノではないだろう。並みの音楽ソフトではないぞ。カラーのパワーブックで振り回しながら演奏するのが理想だが、熱中して落っことさないように注意すること。早くNewtonに移植して欲しい。

音楽の時間が終わったので国語の時間に移ろう。テキストを扱うソフトといえば、やはり98シリーズにかなうものはない。出ているソフトの量が違う。MacやWindowsもがんばってはいるが、まだまだだ。中でも98の独壇場といえるのが、選択肢を選んでいくだけで立派な文章が出来上がるという“代筆ソフト”である。今回はビジネスやプライベートに大変役に立つ代筆ソフト『ゴーストライター』を使ってみた。仕事上のご案内や、冠婚葬祭のスピーチ文などが各種用意されているのだが、注目したいのはこの中の「ラブレターの代筆」だ。デジタル恋文横町ってわけだな。

おおまかな内容を選ぼう。つきあって欲しい場合、喧嘩のあと仲直りをしたい場合、相手を傷つけずに別れたい場合など、数種類の中から希望のものを選択し、書き手が男性か女性かを決める。強引に行くか泣き落としでいくかなど、ちょっとしたニュアンスが成功の決め手だ。書き出しにはコンピュータの内蔵カレンダーから日付を読んで、適当な時候のご挨拶をしてくれるからありがたい。

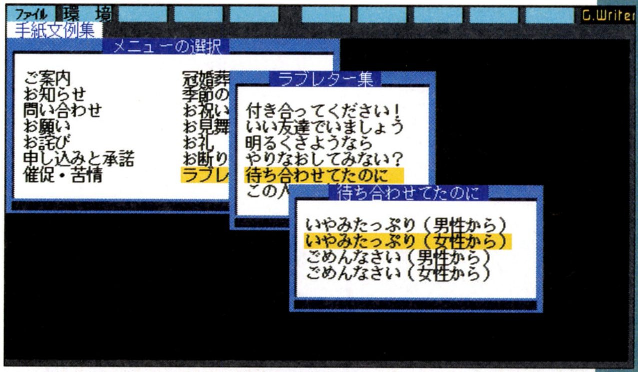
選び終わるとモニタに文例が現れる。あとは文節を選択すれば他候補がメニューになって出てくるから、好きなのを選んでいけばいい。FEPのかな漢字変換と要領は一緒。ほとんど十字キーとリターンキーだけで、5分もあれば立派に社会に通用するラブレターが出来上がりだ。さっそくプリントアウトしてあこがれのあの人に送ろう。2月から郵便料金は値上げしたから封書は80円だ。切手を貼り間違えないようにね。

JAM SESSION 2.1J

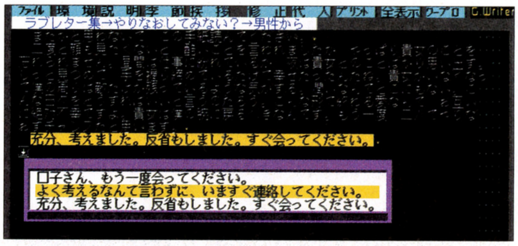



▲ジャズ風、カントリー風などの画面が選べる。
これはガレージロックのシーンだ。
キーボードのねーちゃんがイカスぜ。

ゴーストライター




▲メニューを選んで、どんな文章を書くのか決定しよう。




▲十字キーを使って他の候補を選んでいく。
この手紙の男はそーとー自己中心的な人物のようだ。

TREE Professional 1.0
for Macintosh（FPU内蔵のもの）
￥125,000（税別）
問合せ：サンアイビクトリー
☎ 03-5485-7779

JAM SESSION 2.1J
for Macintosh
￥12,800（税別）
問合せ：アローマイクロテックス
☎ 03-3398-6361

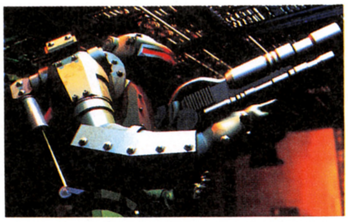
ゴーストライター
for PC-9800/MS-DOS（VM以降）
￥4,980（税別）
問合せ：サムシンググッド
☎ 03-3232-0801

# WHAT'S NEW

## 「GADGET」のシナジー幾何学発売3DOソフト「鉄人」

廃虚にそびえる塔。その最上階の研究室で狂気の科学者が、究極の殺人機械「鉄人」によって地球を浄化すべく、奇怪な実験を繰り返していた…。3Dダンジョンをさまよいながら撃ちまくるシューティングの面白さと、実写とCGの合成によるインタラクティブムービーが楽しめる、アクション・ロールプレイングムービーの誕生だ。科学者役に映画「帝都物語」などで知られる怪優・嶋田久作を起用している点にも注目。

●8,900円
シナジー幾何学　03-5272-0099



## ハードディスク出荷台数100万台記念キャペーン

パソコン周辺機器の総合メーカーであるアイシーエムでは、同社のハードディスクの累計出荷台数がこの4月で100万台突破したことを記念し、景品総額1,000万円の大型キャンペーンを実施する。具体的には、この4月1日から7月31日までの間に同社の製品を購入し、ユーザー登録を済ませた人の中から抽選で、豪華賞品がプレゼントされるというもの。希望小売価格10万円以上の購入者を対象とするAでは、ソニーのディスクマン、ビクターのマイクロコンポ、キャノン・オートボーイ、シャープ・コードレス留守電など。同5万円以上を対象とするB賞では、カシオの携帯用液晶カラーテレビ、松下電産のチューナー付きヘッドフォンステレオなどを。A・B合わせて200名という太っ腹な企画だ。さらに同社商品の全購入者を対象とするC賞では、特製テレホンカードを2,000名にプレゼント。いずれもユーザー登録カードに必要事項と希望コースを記入し、6月30日（当日消印有効）までに郵送すること。

●アイシーエム　06-647-4702

## 平沢進が、時代を挑する「DIW/SYUN」レーベル

日本のコンピュータミュージックの草分け的存在である平沢進が、ついに新しい動きを開始。'80年代、彼がP-MODELと平行して行ってきたユニット「旬」などの貴重な音源や新録作品を中心とするインディーズレーベルがこのたび発足された（発売はディスクユニオン）。5月25日には第1弾「OOPARTS/旬」と「PAUSE～P-MODEL LIVE 19931011/P-MODEL」が同時発売される。同レーベルでは、従来の枠を超えたコンピュータミュージックの発展を期し、新人の発掘なども積極的に行っていくという。DIN/SYUNレーベルに注目を。

●各3,000円
ディスクユニオン　03-3234-5513




## 「Win3.1」をバンドルした98用ハードディスク

あらかじめ「MS-Windows Ver.3.1」がインストールされた、PC-9800用の内蔵IDEバス型ハードディスク。258MB、325MB、500MBの3種の容量があり、それぞれにPC9821A用の「INTER-AN/W」、PC9801B用の「INTER-BN/W」、98NOTE用「Pack NV/W」の計9タイプが用意されている。特徴としては、Windows3.1がマニュアル及びFDDともにフルセットで添付されていること。これにより、今までのWindowsインストール済みのハーデディスクに必要だった、めんどうなセットアップ時のバックアップ作業から解放される。また、同社が従来から販売してきたWindows非搭載モデルは、今回の発売に合わせて価格がぐっとリーズナブルに改訂された。

●59,800～125,000円（バンドル版）
アイシーエム　06-648-4702

## CD-ROMカタログ「MAC JAM 1.0」全員にプレゼント

トリムでは、ユーザーが実際にソフトウエアを体験してから購入できる新しいタイプの通信販売システムを開始。今回はエンターテインメント、ゲーム、写真集、グラフィックデータなどの体験版が数多く収められたこのCD-ROMが、なんと無料で送付される。ハガキに「MAC JAM希望」と書き、下記の必要事項も忘れずに記入すること。
1氏名（フリガナ）2性別3生年月日4住所・電話番号（自宅）5カタログ送付先　住所・電話番号6今後トリムの様々な情報提供の希望の有無（希望する・しないと記入）7ご使用中のMacのシステム構成8CD-ROMドライブの有無9ご使用中のソフト名とメーカー名

宛先は「〒160　東京都新宿区西新宿7-3-5ピアット・ワンビル5Fトリム株式会社　デジタルカタログ『MAC JAM』請求係」まで。締め切りは平成6年5月31日（当日消印有効）

●トリム　03-3366-8613

## Windows対応CD-ROMに「ヘル・キャブ」他登場




NECでは、Mac版が好評の「ヘル・キャブ」と「ジャーニーマン・プロジェクト」のWin対応日本語版を発売。また、古今のCG作品の傑作選「ハイパー・イメージ・ミュージアム」は、玄光社の書籍「SUPER DESIGNING」のCD-ROM版。画期的なデータコントロール機能を実現し、入門書にしてスペシャリストのバイブル的存在になりそう。

●ヘル・キャブWindows対応日本語版12,800円、ほかは価格未定
NECクリエイティブ　03-5476-5651

# WHAT'S NEW

## 競馬シュミレーション「クラシック・ロード」

ビクターエンタテインメントでは、FM TOWNS用ゲームソフト「クラシック・ロード」と「モンキー・アイランド2　ル・チャックの逆襲」を発売した。「クラシック〜」は、プレーヤーが馬主兼調教師となり、馬を生産・育成して重賞制覇に挑む、人気の本格的な競馬シュミレーション。5代前まで遡れる血統表や、自分で馬券も買える迫力のオープンコースでのレース場面などがウリ。98用「クラシック・ロード2」との対戦データ互換もうれしい。細かいデータの積み重ねが勝利のキーポイントだ。続いて「モンキー〜」は、TOWNSとマーティーの両方に対応した、アドベンチャーRPGのシリーズ第2弾。ヒット作を数多く放っている、米ルーカスアーツ作品のローカライズだけに、美しいグラフィックと凝ったストーリーは出色。プレーヤーは冒野郎ガイブラシ・スリープウッドとなって、エキゾチックな南の島々を舞台に隠されたビッグウープの財宝を探す。
●各9,800円ビクターエンタテインメント
03-3423-9269

## パソコンの画像を家庭用テレビに出力




コンピュータのディスプレー信号を、家庭用テレビのNTSC信号に変換する専用アダプタ。小型・軽量のコンパクト設計だが、新回路6ラインバッファ採用で、Windows上の文字やアイコンなども鮮明に表示することができる。また、付属のスルー端子によりパソコン画面にも同時に出力できるため、大画面でのプレゼンなどにも使える。ノートパソコンでも使用可能だ。
●48,000円（98用、DOS/V用とも）
コンパル　03-3299-5751

## 「After Dark」5万本出荷記念キャンペーン実施中

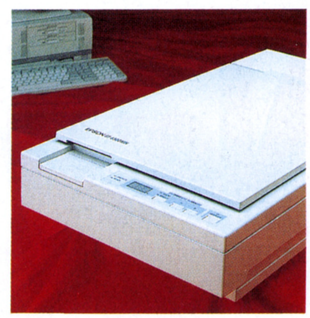
スクリーンセーバー「After Dark」のWindows日本版を開発・発売しているエム・ピー・テクノロジーでは、シリーズの出荷5万本を記念したキャンペーンを6月30日まで実施中。同社の「After Dark2」「more After Dark」「STAR TREK:THE SCREEN SAVER」のユーザー登録者から抽選で毎週1,000名に、特製Tシャツ、マウスパッドなどをプレゼントする。
●エム・ピー・テクノロジー　03-3358-9800

## 学生のためのマッキントッシュお買得キャンペーン

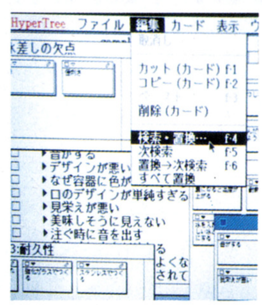
アップルコンピュータ・ジャパンではMacintosh拡売のために、特に大学、大学院、短期大学、高等専門学校および専修学校に在学中の学生に向けた春の特別企画「Apple Spring Student Campaign」を実施中だ。このキャンペーンは、5月末日までに「自転車トレードマーク」（右記）の掲げられている正規教育販売店、全国大学生活協同組合連合会(NFUCA)加盟の学内ショップでの購入に限り、以下の4つのコースについて特別価格で提供する、というもの。まずAコースは、Quadra650(8MB/HDD 230MB)に、Apple13インチモニタ、カナ付きキーボードを組み合わせた特別バンドルセット。Bコースは、セットアップが簡単なPerforma520。Cコースは教育市場専用の機能充実ノート型PowerBook165。DコースはApple StyleWriterIIプリンタ（ABCは各一人一台までに限定。DはA〜Cまでとの組み合わせ購入のほか単独購入も可）。希望者は、店頭で購入申込書に学生証の写しを添付して申請を行うことになっている。キャンペーン価格については、告知ポスター等ではアナウンスされていないが、このところ大胆な価格戦略で日本でのシェアを伸ばしているアップルのこと、かなりお得な買い物になりそう。話題のPowerMacにアップグレードできるQuadra650の特別価格は、対象者にはまたとない朗報だろう。
●アップルコンピュータ　Apple Spring Student Campaign事務　03-3964-9317

## 300dpiの高画質スキャナ EPSON「GT-6500WIN」

シリアル・パラレル・インターフェイスを標準装備し、I/Fボードと接続ケーブルを用意するだけですぐに使えるイメージスキャナ。画像読み込みソフト「EPSON Scan!」（Win版、DOS版）も添付され、最大A4（USレター）までの原稿が300dpi 、1677万色のフルカラー入力できる。独自のデータ転送技術で、作業時間の短縮も図られている。
●148,000円
エプソン販売　03-3377-3500



## 98用階層型アイディアプロセッサ「Hyper Tree」




日本能率協会総合研究所では、さまざまなアイディアメモなどを階層化、グループ化して企画発想力・文章構成力をさらに深化できる98互換機用ソフト「Hyper Tree」を発売した。同じ分野のソフトと機能的には肩を並べたこの製品、なおかつメインメモリ640KB、低価格と“軽い”環境がうれしい。
●28,000円
日本能率協会総合研究所　03-3432-6970




ソフトバンク(株)発行

「SOFTBANK PRESS」SOFTWARE 売れ筋 RANKING

## 全ワープロソフト中

# 第1位

※『SOFTBANK PRESS』4月号「SOFTWARE 売れ筋 RANKING、ワープロ/ワープロユーティリティ」部門にて第1位

キャンペーン版も含めて一太郎、Microsoft WORD以外のソフトがNo.1に輝いたのは、なんと48ヶ月ぶり。お買い上げいただいた、たくさんの皆様、ありがとうございました。安いから当然…、とおっしゃらないでください。パソコンも誰でも使うようになり、お客様の目も肥えてきました。その中でのベストセラーだから価値があります。安いことはNewオーロラエースの特徴のほんの一部。V30/i286以上、640KB以上で動作する最新最強のワープロソフト。文字入力の能率、編集のしやすさ、スピードを徹底的に追求しました。そして…待望のDOS/V版近日発売。Newオーロラエースの世界はまだまだ広がります。

# SE Books

翔　泳




【好評発売中】




**CD-ROM版Macの宝箱**

## 読んでみる。使ってみる。Macがもっと楽しくなる本とディスク。

**Macの宝箱シリーズ　3.5インチ2HDフロッピーディスク付き**




### 宮下由紀子コレクション

宮下由紀子　著
B5変型ケース入り　96ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
**定価2,400円**

ニフティサーブなどの商用ネットワークで人気を博している謎のスタック作家、宮下由紀子の代表作から最新作までを一挙に公開。さらに、そのユニークなスタックの制作秘話や発想法などを紹介。




### ゲームコレクション IV

Don Rittner　著
B5変型ケース入り　112ページ
3.5インチ2HD FD4枚付き
**定価3,200円**

コンピュータジャーナリスト、ドン・リトナーが選んだシェアウェアゲーム・トップ40の中から、ゲームコレクションI〜IIIに収録されているプログラムを除いた23プログラムを紹介。今までのゲームコレクションと趣きを変えて、ゲーム作者のプロフィールや裏技などを中心に解説。




### ゲームコレクション III

B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
**定価2,800円**

定番のテトリスものからビリヤード、ダイスゲームなどのレトロもの、他ではなかなかお目にかかれない変なゲームや不思議なゲームまで幅広く紹介。収録プログラム数も26本と、コストパフォーマンスの高さも魅力の"強力版"。




### ゲームコレクション II

B5変型ケース入り　104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
**定価3,200円**

好評なゲームコレクションの第2段。知力と体力が勝負のゲームの中から選りすぐったもの18本を収録。シューティングなどのアクションものから、テトリス、オセロもどき、パズルゲームなど単純明快かつ知的に楽しめるゲームを満載。




### System7コレクション

B5変型ケース入り　104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
**定価3,600円**

System7.0、7.0.1、7.1（英語版）用に発表されているシェアウェア、フリーウェアの中から漢字Talk7でも動作するプログラム41本をセレクト。System7をさらに強化し、使いやすくするユーティリティから、ナンセンスなジョークものまで広範囲に紹介。




### ユーティリティコレクション I

B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
**定価3,600円**

Macintoshユーザ必携のユーティリティ32本を収録。CDEV、INIT、アプリケーション、DAのタイプ別に徹底解説。Apollo、BootMan、Conversion、DiskDup+、escapadeなど定番から最新のプログラムまで役立つものばかりを収録。

# 笑えるものから役に立つものまでWindowsプログラム満載

## Windowsの宝箱シリーズ　フロッピーディスク付き

### スーパーツールコレクション I

**Windowsクリニック**

牧野武文　著　B5変型ケース入り　約150ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　Windows3.1対応

予価2,800円




Windowsのスピードを測定し、ハードウェアを診断し、問題点を解決するためのツールを収録した「Windowsの病院」。ベンチマークテスト、CPU・ドライブ・ビデオシステムモニターなど19本が大集合！

CPUをDX2にした、グラフィックアクセラレータを取り付けた、新しいハードディスクに入れ替えた……ハードウェアを変更することによって、Windowsシステムはどれだけ速くなったのか？　知りたい情報をはっきりと数字で示してくれるベンチマークテストやシステムモニタープログラムなどのフリーウェア、シェアウェアを満載して登場。

### スーパーゲームコレクション III

**Windowsゲーム館**

牧野武文　著　B5変型ケース入り　200ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円




ルーレット、スロットマシン、チェス、バックギャモン、タロット占いなど、ギャンブルとオカルトの香りに満ちた24本！

チェス、チェッカーなどの伝統的なゲームから、カジノに置いてあるスロットマシン、ルーレット、そしてフォーチュンクッキーやタロットカードなどのオカルト的な占いまで、コンピュータが登場するずーっと前からあったゲームをWindowsパソコンで楽しもう。

### スーパー傑(マルケツ)コレクション I

ジャット・ロビンス　著／藤本照幸　訳

B5変型ケース入り　208ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.0&3.1対応

定価2,800円




奇想天外・摩訶不思議・楽しく便利なプログラムが盛りだくさん！　傑作フリーウェア／シェアウェア59本を収録。

ゴキブリを這いまわらせたり、ウィンドウにヒビを入れたり、特別な意味はないけれども不思議で笑えるプログラムを満載。かと思えば、CPUのメモリの状況を教えてくれたりするユーティリティや楽しくてやめられないゲームなど、役に立つ(?)ものも盛りだくさん。

### スーパーゲームコレクション II

**動かしてみるゲーム進化論**

牧野武文　著　B5変型ケース入り　152ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円




ブロック崩し、テトリス風、倉庫番風、シミレーション、スタートレックなどなど。ゲームの歴史を遊べる19本！

スペースインベーダー、テトリスなど、ゲームセンターでもファミコンでも流行したゲームは、さまざまに応用されつつ進化している。アメリカのパソコン通信ネットワークで流通しているゲームの中から、ゲーム史の記念碑的ゲームを集めて解説するとともに、添付ディスクのゲームプログラムでその歴史が体験できる。

### スーパーデスクトップコレクション I

酒井法雄・若田部直・広野忠敏　共著

B5変型ケース入り　112ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円




パソコン通信では手に入らないオリジナルプログラム15本！ マルチメディアにも対応したファイル操作ツールなど、あれば便利なものばかり。

Windows3.1のデスクトップと呼ばれる便利なユーティリティ15本を収録。アプリケーションの実行を簡単にするランチャーや、画像データ・音声データ等マルチメディアにも対応したファイル操作ツール、時報がなったり、メモが書けたりするちょっと便利なツールを集めました。

### スーパーゲームコレクション I

牧野武文　著　B5変型ケース入り　160ページ

3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応

定価2,800円

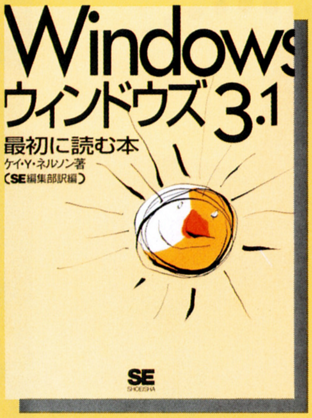



カード、シューティング、パズルなどのスタンダードからジョークプログラムまで、面白アメリカン・ゲーム満載！

アメリカのパソコン通信ネットワークを中心に流通している、Windows用ゲームプログラムコレクション。シューティングゲーム・カード・パズルなどのスタンダードから少しナンセンスなジョークプログラムまで、バラエティに富んだゲーム21本を収録。

# よくわかる。すぐわかる。Windows関連の入門書。

## 最初に読む本シリーズ




### Windows3.1 最初に読む本

**最低限の努力でWindows3.1を使いこなす！**

ケイ・Y・ネルソン　著
SE編集部　訳編
B5変型判　226ページ
**定価1,500円**

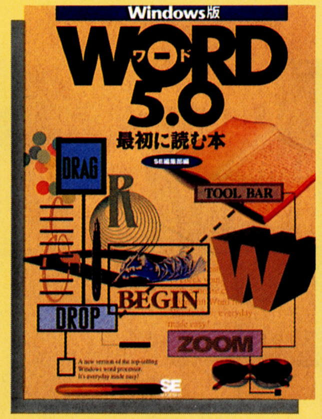
はじめてWindowsを使う人、これから使ってみようと考えている人のための入門書。分厚いマニュアルを読まなくてもすぐにWindowsが使えるように、必要な情報だけをコンパクトに要約。基礎の基礎から、自分専用のWindowsを作るまで、ひととおりのことがわかるようにやさしく解説。

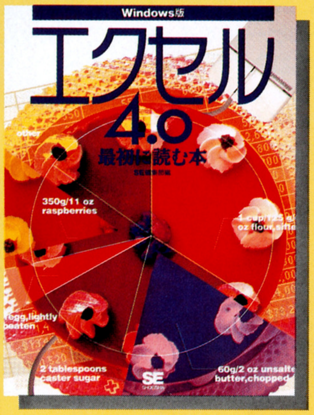
### Word 5.0 最初に読む本

SE編集部　編
B5変型判　256ページ
**定価1,500円**

**Windows定番ワープロソフト Word 5.0にチャレンジ！**

はじめてWordを使うユーザのための入門書。基本的な操作から、文字の入力、書式の設定、グラフィックの貼り込み、表の作成、文書の印刷まで、Wordの操作をひととおりわかりやすく解説。Word5.0は単なるワープロとは呼べないほど機能がパワーアップし、本格的なDTPソフトも顔負けのWindows対応アプリケーションです。




### Excel 4.0 最初に読む本

**表計算ソフトExcel 4.0をやさしく解説。マニュアルを読む前に読んでください。**

SE編集部　編
B5変型判　256ページ
**定価2,000円**

はじめてExcelを使うユーザのための入門書。Excelの基本操作からワークシートの作成、印刷まで、図を豊富に取り入れて解説し、見ながら操作して基本を覚えられるようになっています。ちょっと難しい関数も実例をあげて説明していますから、初心者でも簡単に使えます。バージョンアップユーザにも最適な入門書。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360
〈資料請求番号SE〉



コピー機
レーザープリンタ
オムニクロム
熱転写式ワープロ
コピー・レーザープリンタに使える
▶レトラセット・DTP・コピー関連消耗品◀
きわだつ、コピー。
レトラセット・DTP/コピー用紙
●A4サイズ・全83種類／封筒・全12種類●
コピー用紙は白色だけと思い込まれている方、ちょっとひと工夫で、コピーを変身させてみませんか。レトラセット・DTP/コピー用紙はあらかじめカラフルなデザインが印刷されている少し厚手のコピー紙です。表面が平滑でコピートナーの乗りが抜群なので、コピーするだけで素早く簡単に完成度の高い作品に仕上がります。あらゆるビジネス・デザインシーンで大活躍。いまやコピーを楽しむ時代。ちょっと他と差を付けてみませんか。
●企画書やレポートなどのカバー
●DM●メニュー
●挨拶状●レターヘッド
●イベントの案内などにご利用ください。
レトラセット・DTP/コピー用紙は様々な用途にあわせて選べる豊富な種類・テクスチュアを揃えています。
※写真はパターンの一部です。詳しくはレトラセット担当営業までお問い合わせください。
第8回
マネージメント・セミナー
経営者のための経営講座 vol.8
エグゼクティブのための経済講座 vol.6
これからの経営人 vol.2
水平思考から垂直思考へ
◆月刊マネージン後援◆
IPU group
LASERCAST
レーザーキャスト
●A4サイズ・全17種類●
従来のコート紙はトナーが乗りにくく、コピーには不向きでした。しかし、レトラセットのレーザーキャストは、コピー機やレーザープリンタできれいにコピーができ、しかもオムニクロム加工もできる、他に類のない表面コート・コピー紙です。厚手で、両面がコーティングされた光沢のあるカラーペーパーはコピーをするだけで、グロッシーな効果が楽しめます。そのシャープな仕上りは、コピーを越えたあなただけの作品にしてしまいます。
●プレゼンテーション・資料用の表紙
●企画書・レポート
●パーソナル名刺
●DM●ハガキ
※写真はパターンの一部です。詳しくはレトラセット担当営業までお問い合わせください。
Letraset
レトラセットジャパン株式会社
本社・レトラセット・ダイモ事業部 〒153 東京都目黒区東山1-6-5 杉田ビル TEL03(5721)1661
大阪営業所 〒533 大阪市東淀川区東淡路3-3-47 TEL06(321)6767 〈資料請求番号026〉
福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅南5-9-29 TEL092(452)3521
大船物流センター 〒247 神奈川県鎌倉市岩瀬1120 TEL0467(48)2211
ESSELTE

# ニッポン 日本のDTP



**DTPを語るんじゃなく、DTPをやる人間でいたい。ミニコミ・同人誌を作ってみたい。パソコンの画面をはなれて、紙メディアにこだわりたい。自分ひとりで、ひとりだからこそ作れるメディアが欲しくなったら、DTPがキミの欲求に応えてくれるはずだ。フツーの人が作った作品を見てみたい！ 作ってみたい！ パソコンを個人の大切なメディアだと考えている人のためのDTP特集。**


デザイン＆DTP監修：井上デザイン　フィルム出力：株式会社サブリ
Design & DTP Supervision : INOUE DESIGN　Process Film Printout : SABRI Corporation

日本のDTP

# 2つ DTPで作る本田と

**『GURU』編集部がある「北青山本田ビル」の大家、本田とみ子さん。彼女は6年前まで、この土地でお風呂屋さんを営んでいたという。本田さんにうかがった当時のお話とアルバムからの写真を材料に、DTPで「本田とみ子の北青山35年史」を作った。さまざまな世代に伝えられるよう、A案とB案の2通りの方法をとった。**

「新建材の番台を何度も勧められましたが、やっぱりクラシックなのがいちばんでした」



# A

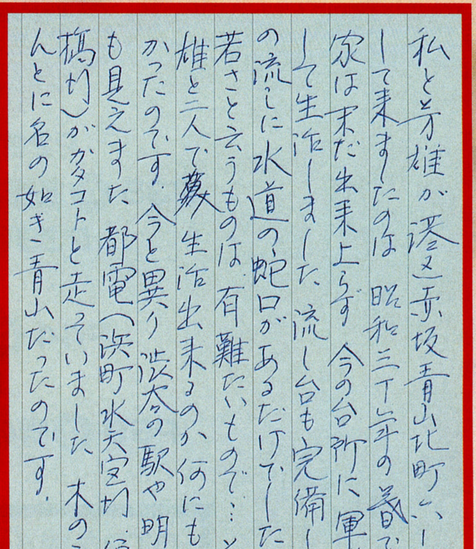
■設定
DTPでメシを食っているデザイナーが、手持ちの機材をフルに活かして「安い・早い・うまい」が要求されるDTPの限界にチャレンジ。原稿を通信で送ってもらってから、出力したモノを印刷屋に渡すまでが実質2日間である。このなかには当然、編集部の校正もあるのだ。ソフトは偏愛しているPageMakerと、Illustratorを使用。写真はColorOneScannerで取り込み、Photoshopで切り抜き処理を行った。使用ハードはメモリ20メガのCentris650、HD230メガ、モニタは17インチのF557、出来上がったファイルの総容量は20MBを越えてしまうので、MOに保存した。

■方向性
編集部から今回の相談を受けた時、本田とみ子さんのアルバムを見せてもらった。やはり人間の人生には深いものがある。これはぜひとも竹下通りを甘ったるいクレープ食べながら歩いているねーちゃんたちにこそ見てほしいと思った。彼女たちに人気のある「PATI▲PATI」や「宝島」「Olive」などのデザインを参考に、カタログっぽいイメージをめざした。

■出力形態
データ納品の環境を整えている印刷屋さんはまだまだ少ない。自分でカラー分版のフィルム出力をしていたら時間もカネもかかってしまうので、カラーコピーでのプリントアウトをそのまんま印刷屋に渡すことにする。DTPのクオリティってのはドットの細かさでは決まらない。意図したモノが伝われば、それでいいのだ。

■ディレクション
ロゴやタイトル回りは欧文にしてイキオイのあるデザインに。本文はできるだけ太いゴシック文字を使って元気のよさを狙う。色使いはポップ調なパステルカラーだ。

アルバムに貼られていたメモ



私と芳雄が港区赤坂青山北町六ノ一四六に引越して来ましたのは昭和三十一年の暮でした。家はまだ出来上らず 今の台所に軍隊毛布をつるして生活しました。流し台も完備しておらず石の流しに水道の蛇口があるだけでしたが…若さと云うものは有難いもので… それよりも芳雄と二人で新生活出来るのが何にも増して嬉しかったのです。今と異り渋谷の駅や明治神宮の森も見えました。都電(浜町水天宮行 須田町行 新橋行)がカタコトと走っていました 木の香りのするほんとに名の如く青山だったのです。

A案▶P30へ

# み子の北青山35年史



現在1階で開いている、喫茶店『北町倶楽部』にて（写真:渡邊高士）

『GURU』の編集部がある「北青山本田ビル」に、かねてから気になっていたご婦人がいる。このビルのオーナーでありながら、毎日1階にある喫茶店『北町倶楽部』でコーヒーを出している、本田とみ子さんである。彼女はこれまでどういう人生を歩んできたのだろうか。

ある日、本田さんと立ち話をするうち、驚くべき事実が判明した。ほんの6年前まで、この「北青山本田ビル」は、お風呂屋さんであったというのだ。「当時の写真をぜひ見せてほしい」というこちらの身勝手な頼み込みに、彼女は「ほんとうは私の心の奥にしまっておきたかったんです」と言いながら、一冊のアルバムを取り出した。お風呂屋さんを解体するとき、知り合いのカメラマンが記録として撮ったものだという。そこには、天井にちりばめられた「いろはがるた」の絵、屋根に飾られた「しょうき様」など、懐かしさを誘うものが数多くあった。本田さんはまた、おしゃべり好きでもあった。それは、青山通りに都電が走っていたころの話にはじまり、現天皇陛下の結婚パレード、力道山がオープンカーで疾走していった話など、30年以上青山に住んでいなければわからないものばかりだった。

「こんなに素晴らしい写真や話を放っておくのはもったいない。なんとか多くの人に見てもらうことはできないか」。貴重な写真の数々を見つめるうちに、あることを思いついた。「こんなときにこそDTPのシステムがあるのではないか！」。紙のかたちにまとめれば、『北町倶楽部』に置いてお客さんに見てもらうこともできる。

**さっそく、DTPのシステムを日ごろから使っているデザイナーふたりに相談した。それは面白い、ということになり、ふたりで違った方向のものを作ることを決定。一方は『オリーブ』風の若年層向きのもの、もう一方は中高年向けに落ち着いたイメージのもの。できあがったふたつの「本田とみ子の北青山35年史」を次ページ以降に掲載します。**



お風呂屋さんの天井には「いろはがるた」がはめ込まれていた

# B

■設定
知り合いが新しいマシンを買ったので、おさがりで貰ったMacintosh SE/30を使ってDTPを試みる。メモリ8メガ、HD80メガ、外付けモニタ無し、周辺機器にも乏しく、かろうじてプリンタを有する。赤貧DTPとでも呼ぶにふさわしい。初心者にも使いやすいとの風評を聞いて、PageMakerを買う。フォントは年賀状に使おうと思って買った見出しミンと新正楷書。とりあえずこれだけでできることを考える。

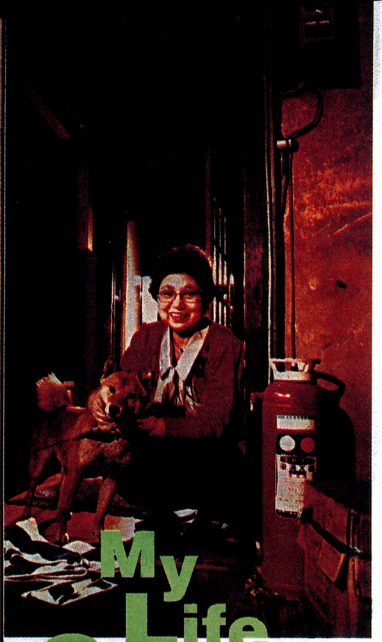
■方向性
おばあちゃんが喫茶店でなじみの客に手渡すパンフレットを想定。おばあちゃんの人柄を反映すべく、上品でどこかなつかしく、かつ落ち着いたデザインをめざす。写真の使い方も説明的になるのではなく、なんというか叙情に流れる感じが望ましい。やっぱりね、おばあちゃんが思い出ばなしを聞かせてくれる写真のアルバムにはかなわないでしょ。じゃあ別な方向で考えようと……。

■出力形態
印画紙出力に色指定と写真の分解指定。いわゆる版下である。中途半端との誹りもあるが、シロウトさんにフィルム分解の線数や解像度、ファイル形式についての知識を要求するのは酷というもんである。なおかつ失敗したら目もあてられないし、コストもかかる。専門家にまかせられるところはまかせよう。ついでながら、4色フィルム分解までやるのは、このマシン環境では無理難題というもんである。

■ディレクション
フォントの種類は増やさず、ヨーロッパ調のタイポグラフィとする。色彩もなんとなくアールデコっぽいものにする。なるべくなら余白をドサっととって、上品な感じを醸し出す。写真も古っぽく処理。予算の関係でカラーが使えなくなっても、とりあえずモノクロでも勝負できるものにしておく。全体としてスクエアな感じというか、遊びや動きの少ない理知的で冷たいイメージで仕上げる。理想としては「デザインを感じさせないこと」。

B案▶P32へ

# DTPで作る 本田とみ子の北青山35年史 A案



この近くにモルモン教の教会がありまして、アメリカ人たちが20人ぐらいまとまって入りに来たことがあるんです。男湯だったんですが、ある馴染みのお客さんが「なんだか入浴に来たら、これじゃまるでニューヨークだな」って言ってました。



## My Life Sentoh

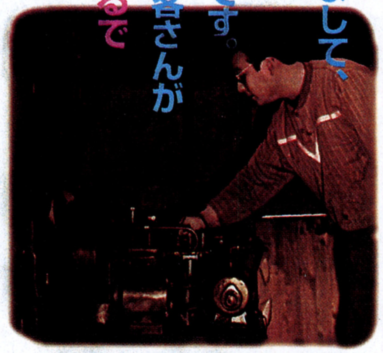
お風呂が今みたいに普及していませんでしたから、来てくださる方も多かったですよ。風呂のついていないアパートも多かったですから。

最初は、**お年寄りの幼稚園**みたいだったんですよ。もうお店を開けるとどかっと来てね、お互いに近況の交換をするわけです。いろんなコミュニケーションがあるわけですよね。

お風呂場の絵は、注文して書いてもらったことはなかったですね。あの頃、背景屋さんというのがあったんです。絵の下にはブリキ板に書いた広告が入っていました。今はほとんどありませんが、昔はけっこういろんなお店が広告を出していたんですよ。だからそれで、背景広告社（今の広告代理店のようなもの？）というところが、広告主からお金を取って、最初は無料で絵を書いてくれました。お休みの日に来ましてね、男湯と女湯とを**一日で描いちゃう**んですよ。その絵書きさんによって、得意不得意がありますでしょ。なかにはどこどこの風景を、と指定される方もあったんでしょうけど、別になんでも…と思ってましたから、おまかせすると自分の得意な絵を描いてくれるんです。

1年に1度ずつ描き変えていたんですが、いろんな絵がありましたね。十和田湖とか**松島**、それから浜名湖。奥入瀬もあったかしら？富士山が見える三保の松原なんていうのもありましたね。

お客さんがお風呂ですべってころんだり、ひどい時は救急車で運んだりしたこともありました。





これは私が32歳の時の写真。息子の雅彦は3歳でした。もう30年以上も昔なんですね。

外人さんは、最初、**全部脱がないで**お風呂に入っちゃったりして、こっちがあわてちゃいました。外人のお客さんは、けっこういらっしゃっていて、女の方もみえました。みなさんだんだん風呂屋のマナーを知って、馴れていかれましたよ。

このあたりの外人さんは、すごく日本語が上手でした。私たちが下手な英語を使うことはないんです。「ゴメンナサイ」とか「なになにクダサイ」とか、ちゃんと話していました。

両親がやっていた本郷の風呂屋には、MPの人たちが来ていたんです。**「敗戦国の日本人はかわいそうだ」**って思うんでしょうか、ランニングシャツなんかを、ポンと置いて行ったりするんですよ。なんだか侮辱されたみたいで、すごく**いやな気分**でしたね。

当時はお手伝いさんが4人くらいいました。昔は人手が安かったですからね。地方から来た人で、住み込みでした。風呂屋の仕事も家のほうもやってくれたので、その頃の私は、けっこう優雅にやっていられましたね。

番頭さんもいましたよ。昔は釜も人が燃してましたからね。今はバーナーになりましたけど、それまでは番頭さんがやっていました。けっこう風呂屋っていうのもたいへんな商売でした。

でもそのうちにだんだん**暇**になっちゃいましてね。引っ越されたり、中には亡くなられる方もありますし…。学生さんも下

Tomiko Honda

35






昭和38年のお正月です。買ったばっかりの
愛車ブルーバードが自慢でした。

宿代がけっこう高くなって、ちょっと住めなくなってしまったようです。小さなアパートも風呂付きになりましたしね。

風呂屋をやめたのは昭和63年。設備の問題がありました。配管とか釜など、裏にはいろんな設備があるんですよ。そういうのが痛んできていましたし、主人もその頃、亡くなりましたでしょ。それで働き手がいなくなってしまったんです。風呂屋なんていうのは、**家内工業**ですからね。

## My Life History

私の通っていた頃はまだ、東京の学校は都立じゃなくて府立だったんです。私が2年の時に東京都になったんですよ。

空襲のことはよく覚えています。怖かったですよ。その頃、防火訓練とか防空訓練を一生懸命やりましてね、今考えるとバカみたいですよ。**バケツリレー**で水をかけたり、それから鉈で作ったハタキみたいなもので、火を叩き消したり…。そんなこと、ぜんぜん役には立たなかったですからね。敵は空から来て、上から焼夷弾をばらまいてるんですから。

女学校2年（現在の中学2年生）の11月から、学徒動員で共同印刷の中にある特許紙記というところに行きました。私たちはそこへ行って、**楠木正成の写真がついた五銭札**を作っていたんです。といっても、機械で切って、それを千枚ずつ束ねるだけなんですけど。特許紙記っていうのはお金の印刷をするところですから、私たちみたいな学生で身元の知れてるほうが、働かせるにはよかったんじゃないですか。今、いろいろ問題になっている**軍票**も、そこで私たちが作っていました。でも、この軍票がどのように使われるものなのか、私たちにはぜんぜんわからなかったですね。

大学生は、みんな**学徒出陣**。今とはまるで違った雰囲気でした。先生がたは「学生に仕事をさせてかわいそうだ」っておっしゃってましたよ。でも、しようがないですよね。

両親が富山なので、**疎開**は富山に行きました。学童疎開は疎開先を決められてしまうのですが、私たちは自分で決められたんです。

そこでは、1日80着くらいの洋服を10人くらいの流れ作業で縫製する仕事をしました。衿なら衿、袖なら袖ばかりを縫うのです。作っていたのは**兵隊さんの洋服**でしたが、難しかったですね。

戦時中、ご飯のかわりには、**ぞうすい**とか、うどんが多かったです。野草を摘んで、炊き込みご飯にして食べたりもしました。

娘のころから歌舞伎が好きでした。そのころ11代の団十郎は海老蔵って言ってましたか。先代の幸四郎もまだ生きてらして、歌右衛門もちょうどその頃に6代目を継ぎましてね。歌舞伎座で娘道成寺を踊ってすごい評判になりました。あの人なりのこってりした踊り方でね。

新劇も流行っていて、よく見ましたね。そのころ三越劇場で、民芸とか、俳優座、文学座などがやってました。往年の名優、小沢栄太郎さんとか、森雅之さん、宇野重吉さん、滝沢修から、山本安英さんなんかが、活躍してらっしゃいましたよ。杉村春子さんもお若かったですね。

みっともない話なんですけど、地下鉄の東西線の日本橋駅で**線路に落っこちた**ことがあるんです。平成2年の12月30日でした。電車を待っているうちになんだかクラクラして、ホームから落ちてしまったところに、電車が来て…。よく助かったものですよね。

救急車で運ばれたのは覚えているんですけど、それから後はぜんぜんわからなくて。2日間意識がなかったようです。落ちたショックで手と足を折ってしまい、小脳も打っていました。東西線のホームって、けっこう高いんですね。

本田とみ子
昭和5年7月2日生まれ。高等女学校2年の3月4日、巣鴨で空襲にあう。富山に疎開し、22年に県立富山高女を卒業。東京に戻り、新宿にある文化服装学院で洋裁を学ぶ。両親の経営する銭湯の手伝いをしていたが、その後結婚。青山に銭湯『中野湯』を開店する。63年にそれを閉め、現在は貸しビル業を営むかたわら、喫茶店『北町倶楽部』を開いている。趣味は旅行、書道、茶道など多彩だ。



昭和37年頃、多賀海岸へ
向かう列車の中で。

AOYAMA Story

years

DTP design ; Eiji Fukasawa

# DTPで作る 本田とみ子の北青山35年史 B案

❖本田とみ子の北青山35年史❖

# 風呂屋と紀ノ国屋のある風景

## 昔は青山北町って呼ばれてましてね、町の名前に雰囲気がありましたよ。

私は、昭和30年頃に青山に越して来ました。このへんは住宅街でね、今の練馬とか世田谷というような感じでしょうか。下宿している学生さんも多かったですね。ここは足場がいいですから、青山学院をはじめ、慶応でも早稲田でも、便利でしたから。

そう、交通は便利でした。路面電車の都電が、新橋行き、明治座の脇の浜町中ノ橋行き、それから九段の千鳥ケ淵をぐるっと回って須田町へ行く電車がありましたからね。浜町中ノ橋行きの電車に乗ると、東京見物しているみたいでしたよ。なにしろ子供を連れて乗ると、子供が外を見ていて降りないんですよ、面白くって。地下鉄もありました。その頃、地下鉄は銀座線だけだったですからね。すごく便利なところに来たように思いましたよ。

家の周りは私道で、まだ土の道がずいぶんありました。ちょうどうちの風呂屋の開店の時に雪が降ったんですが、お祝いに来てくださった方が、ふつうのかっこうじゃ歩けないほどぬかってしまったんです。「青山っていうから、どんなにいい所へ行ったと思ったら、田んぼの中じゃないか」なんて言われてね。今じゃ信じられませんでしょ。どこのお家もお庭があって、緑がたくさん植えてありましたね。プーンと草の匂いがするんです。

下町にあるような、小さなお店がたくさんありましたよ。お菓子屋さん、中華料理屋さん、木綿屋さん、それから洋服屋さん、乾物屋さん、酒屋さん……いろんなお店がありましたね。渋谷よりに駄菓子屋さんもありました。くじ引きなどいろんなものを、子供たちが買いに行きましたよ。そうそう、都立の児童会館には、子供が好きそうなものがたくさん置いてあって、それが楽しくって、よく子供を連れて行きました。ロボットも置いてあって、それを係員の人がヨタヨタ動かしてくれるんですよ。ヨタヨタヨタヨタ……。

## そうそう、青山というのは当時からファッションの発信地でしたね。

ミニとかパンタロン、マキシなんかもこのへんから始まったようです。私も昔の写真なんか見ると、やっぱり短い洋服着てました。やっぱりこういったところに住んでますと、なんとなくね、そんなかっこうもしてましたね。ここらへんで着ていればなんでも流行ってしまうんで、パジャマ着て立ってもファッションになっちゃう、なんて言われてましたよ。

表参道のプラタナスの並木は、私が小学生だった昭和10年代の頃からありました。青山通りも狭かったんですが、39年にオリンピックがあって、それでいっぺんに広くなったんです。オリンピックは、なかなか切符が買えませんでしたしね。子供たちは小学校で予行練習などを見に行きましたけど。私たちはそんなのもありませんでしたから、もっぱらテレビ専門でした。

今の天皇陛下のご成婚パレードは、もちろん見ました。あの日はお天気もよくて素敵でしたよ。"夢の馬車"のようでした。場所をとるのに割り当てがくるんです。「お宅はどこどこに何枚ね」なんて、町内会で整理券みたいなものを作ってくれたんです。家の母とか主人の母などは、パレードはお昼過ぎ頃なのに朝10時頃から座って待ってましたね。

このあたりは特に外車が多く走っていましてね、この通りを見ていると、いろんな人が通るんですよ。力道山もオープンカーで走っているのを見ました。一目でわかりましたね。みんな「あっ力道山だ!」って言ってね。なにしろ力道山はすごい人気でしたから。

その頃、リンカーンとかキャデラックなどを、ずいぶん大きな車だなあと思って見ていましたよ。ジャガーなんか、すっごくかっこよかった。誰が乗ってたかは知りませんけど、ロールスロイスも走ってました。今は猫も杓子も車を持っていますけど、その当時は、車はすごく高級なものだったんですよね。ポルシェなんかが止まっていると、側へ行って「これ、ちょっとでも傷つけたらたいへんなんだろうなあ」なんて。

## 紀ノ国屋さんに行くとね、ああモダンだなって思ったもんですよ。

私たちが青山に来た時には、紀ノ国屋はもう営業していました。アメリカ流に直した一番最初のスーパーマーケットでしたから、すごく珍しくて。モダンなとこへ来たなっていう感じがしましたよ。最初は、今みたいに大きくはなかったです。売っているのも野菜、果物、缶詰、パンぐらいじゃなかったかしら。

お客さんは、外人さんが多かったです。手押し車を押しながら自分で商品を取って入れるという、ああいう形式が新しくてね。今までは買物かご持って「何と何くださいな」っていうと、むこうでそろばんをパチパチはじいて「いくらです」なんてやってたでしょ。それから店員は皆、制服。レジで並んで買ったりすることが、なんだかすごくモダンだなって思いましたよ。

そのうちお肉屋さんができて、お台所用品とか、アイスクリームとか、いろんなものが増えましたね。ナポリのアイスクリームは珍しかったですよ、あの頃。アイスクリームっていえば、ふたがついたものしかなかったんです。ナポリアイスは、平らな棒に片側がバニラで片側がチョコレートのアイスがついていて、舐められるようになっているの。四角いのじゃなくて、ちょっと先が丸くなっててね。

人から聞いた話なんですけど、紀ノ国屋の缶詰は他と比べて中身がよかったようです。たとえばシャケの缶詰を買ったとすると、わりと真ん中のいい部分が入っていたそうです。同じメーカーで、同じ値段なんですけどね。ドレッシングにしろ、台所用品にしろ、洗剤にしろ、ドイツの物やアメリカの物など、いろんなモダンな物がありましたね。

紀ノ国屋さんに行くと、いろんな役者さんにも会うんです。当時から田中絹代さんとか、いろんな人が来てましたね。田中絹代さんは、アメリカから帰って来た頃にお見かけしました。その頃の彼女は、飛行機から降りたときに投げキッスをしたとか、サングラスをかけていたとかで騒がれていて、あんまりかんばしくない評判でした。アメリカナイズされちゃったとか言われてね。「大和撫子がそんなことを……」というような感じですか。今では、なんてことないんですけど。

それから、中村雁治郎親子に会いました。高ぶっていないっていうんでしょうか、腰が低くて立派な方でした。しょっちゅういらっしゃっているらしいですね。この間、小錦も来てました。紀ノ国屋の店の女の子が「小錦が来てるから見にいらっしゃい」って教えてくれたんです。それで見に行ったんですけど、本当に大きいんですね。お弟子さんを連れていらっしゃいました。



## お風呂が普及していませんでしたから、来てくださる方も多かったですよ。

風呂のついていないアパートも多かったですからね。最初は、お年寄りの幼稚園みたいだったんですよ。もうお店を開けるとどかっと来てね、お互いに近況の交換をするわけです。当時はお手伝いさんが4人くらいいました。地方から来た人で、住み込みでした。番頭さんもいましたよ。昔は釜も番頭さんが燃してましたからね。けっこう風呂屋っていうのもたいへんな商売でした。

でもね、そのうちにだんだん暇になっちゃいましてね。引っ越されたり、中には亡くなられる方もありますし……。学生さんも下宿代がけっこう高くなって、ちょっと住めなくなってしまったようです。小さなアパートも風呂付きになりましたしね。

風呂屋をやめたのは昭和63年。設備の問題がありましてね、配管や釜など、裏にはいろんな設備があるんですよ。そういうのが痛んできてましたし、主人もその頃、亡くなりましたでしょ。それで働き手がいなくなってね。風呂屋なんていうのは、家内工業ですからね。

人の住まひは世々を經て
盡きせぬものなれど
これをまことかと尋ぬれば
昔しありし家は稀なり
或は去年焼けて今年作れり
或は大家亡びて小家となる
住む人もこれに同じ（方丈記）



interview:太田さち子
design:伴尾均

井上デザイン:03-3225-6194　株式会社サプリ:03-3357-2767

ワンポイント講座

# 「本田とみ子の北青山35年史」はこうして作った！

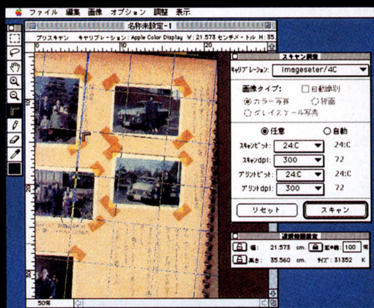
**DTPで重要なのは、使用環境ではない。前ページのB案などは、SE/30とPageMakerだけで作った。創意工夫こそがDTPの王道なのだ。**

layout & design

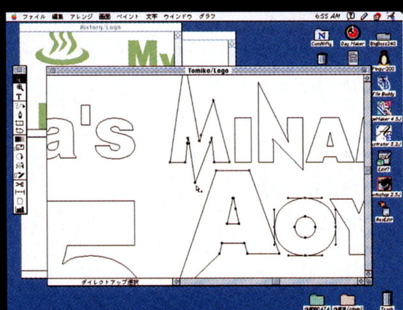
## A案

PageMaker、Illustrator、Photoshopを使用。写真はColorOneScannerで取り込んだ。使用ハードはメモリ20メガのCentris650。できあがったファイルの総容量は20MB。

Ofotoというソフトを使って、スキャナーでアルバムから写真を取り込んだ。このあとPhotoshopに持ち込んでコントラストや明るさ、色味の調整をした。写真の周囲をボカしたり、縁が欠けているように見せる、ということができたのもPhotoshopのおかげ。



ロゴはFutura Extra BoldやHelvetica Blackなどの書体をIllustratorで加工した。「南青山」で作ってしまったロゴが、校正後に「北青山」の間違いだったのに気がついた。すぐに修正ができるのもDTPの強みだ。

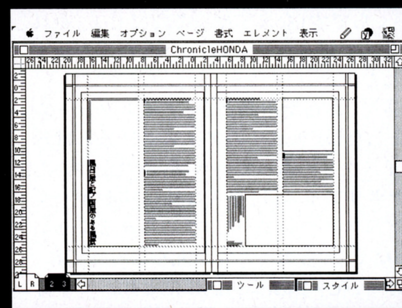


PageMakerがもっとも得意とする方法を示した図。とにかく手持ちの材料を全部画面に置いてみて、画面を縮小表示にしていろいろなレイアウトを試してみるのだ。最初に全体の形を決めてしまうのが大切である。細かな部分は後から直していけばいい。

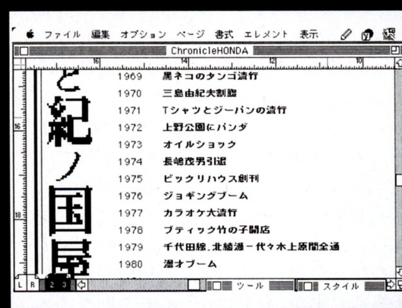


## B案

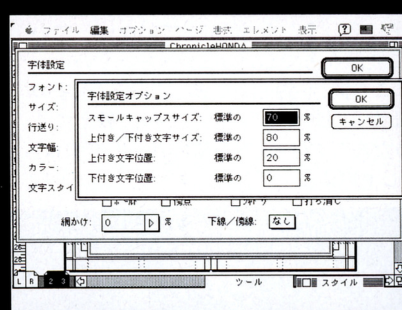
メモリ8メガ、外付けモニタなしのSE/30、使用ソフトはPageMakerのみという環境でもここまでできた。フォントは見出しミンと、昔っぽいという理由で選んだ新正楷書。



SE/30の9インチモニタでのDTP作業はつらい。パレット類の置き方にも、狭いスペースを有効利用しようという生活の知恵がしのばれる。大容量・大画面・高速度の飽和な時代にこそ、限りある資源を大切にと叫びたいものだ。ちなみに画面が小さいのでリドローは速い速い。




タイトル周辺がさみしいので、突如として年表を作成することを思い付く。が、年表項目がうまく拾えず、散漫なものになってしまった。タイトルまわりにはドカーンと余白をとった方が上品だと、酸っぱい葡萄の論理で却下。DTPの来た道には試行錯誤の屍が横たわっている。



PhotoshopもIllustratorも使わずPageMakerだけで勝負するので、凝るとしたら書式設定や罫線の使い方くらいしかない。カギ括弧がうるさいので、ちょっとしたワザで目立たなくなるよう設定。Macの書体は野暮ったいものが多々ある。俄然、文字組に気合いが入るのである。

design

## デザインは好きな雑誌からパクれ！

ＤＴＰでモノを作る場合、悩んでしまうのが「デザインはどうしたらよいか」ということだろう。デザインにはとくに決まりというものはないので、作る人が自由にやってよいのだが、多くの人に見てもらうためには、やはり読みやすく見やすいデザインをすることが必要になってくる。

ＤＴＰソフトのマニュアル本には、あいにく操作方法しか書かれていない。かといって、デザインの基礎について書かれた本を読んで勉強するのも、実践的とは言いにくい。

ここはひとつ「デザインは好きな雑誌からパクる」という作戦でいこう。ちまたに溢れる雑誌のなかから好きな雑誌を見つけて、色づかいや文字組の雰囲気をマネするのだ。バンドもまずコピーからはじめるではないか。

「このページいいな」と思ったら即スクラップする。実際、プロのデザイナーの事務所でも、外国の雑誌や写真集がうず高く積まれていて、そこからいただいてしまうということもままある（にちがいない）。

また、ただ漠然と雑誌を眺めるのではなく、「この雑誌の爆発している感じはどこから出ているのか」と、つねに作りかたを考えながら雑誌を見ることが必要だろう。ＤＴＰソフトの使い方を覚えるのは「慣れ」の問題だが、デザインは「考え方」が基本になる。

マネしていくうちに、「おっ」と思わせたいところや、内容をじっくり読ませたいところなど、デザインを使い分けられるようになれば、もう一人前だ。

**使用ソフト**

Aldus PageMaker4.5J ¥148,000
Adobe Illustrator 3.2J ¥120,000
Adobe Photoshop 2.5J ¥155,000
OFOTO Ver.2.0J ¥68,000

# 「名画座最後の砦」大井武蔵野館のチラシをＤＴＰで作る

先号の特集では、大井武蔵野館のチラシをエキスパンド・ブック・ツールキットで作ったが、今回はＤＴＰソフトを使うことを提案する、フォーマットがある程度固定し、中の情報が毎月変わる名画座のチラシづくりにこそ、ＤＴＰの真価が発揮されるのではないか。大井武蔵野館にＤＴＰが導入されるのも近い将来かもしれない。

## 大井武蔵野館

**5/8 ‥‥▶ 6/8**

### 上映スケジュール



『大冒険』



『100発100中』

| 5/8(日)–14(土) | 15(日)–21(土) | 22(日)–25(水) | 26(木)–28(土) | 29(日)–6/1(水) | 6/2(木)–4(土) | 6/5(日)–8(水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 予告編大会 11:30/3:15/7:00 | クレージーだよ奇想天外 11:30/3:15/7:00 | ああ爆弾 | 鴛鴦歌合戦 | 続・若い季節 | 花のお江戸の無責任 | 夢で逢いましょ |
| 若い季節 11:45/3:30/7:15 | 予告編大会 1:20/5:05 | 恋の大冒険 | 歌ふ狸御殿 | アワモリ君西へ行く | ホラ吹き太閤記 | レッツゴー高校レモン娘 |
| 大冒険 1:20/5:05 | 100発100中 1:35/5:20 | 日本人のへそ | | ニッポン無責任時代 | | 裏町のお転婆娘 |

**レイトショー**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 黒薔薇の館 夜10:30 | 君も出世ができる 夜10:40 | 大冒険 夜10:45 | 若い季節 夜10:30 | クレージーだよ奇想天外 夜10:45 |

**大井武蔵野館　〒140品川区大井1-20-16　03-3771-4934**

『クレージー黄金作戦』『君も出世ができる』は5月1日、『大冒険』『若い季節』は6月1日、『クレージーだよ奇想天外』『100発100中』は7月1日、いづれも「東宝ゴクラク座」シリーズとして東宝からレーザーディスクが発売される。

日本のDTP

# 女子高生流行通信



**世は“女子高生ブーム”。コイツら不可解な生きモノたちはいったい何を考えているのか…。そこでGURUの読者である女子高生に「好きなことを言ってみろ！」と“ガリ版新聞”を作らせた。かつて鉄筆ダコを友にインクと格闘したメディア発信者が、この懐かしい新聞の出来を女子高生の生態分析の視点から寸評する。**

●文／永江朗　●写真／編集部　●ガリ版新聞＆DTP制作／神谷昌美、富沢恵美、長谷部彩、渡辺知里

ガリ版である、謄写版である。このいかにもシーラカンスなシロモノに、女子高生が挑戦とは驚いた。ま、パンツ売るよりはと感心感心。

初めて鉄筆握った乙女たちは悪戦苦闘だった。ロウ紙（原紙）は力の入れかたを間違えると穴があく。処女膜と原紙には優しくね。下に敷く鉄の板にはヤスリ目の方向性がある。シャーペンやボールペンで字を書くようにはいかない。

でき上がった紙面が美しくないのは、乙女たちの字が下手糞だからではなく、鉄筆の扱いかたをまだ会得していないからだろう、たぶん。

何枚もの原紙に穴を開けて闇に葬り、そこいらじゅうをインクだらけにしての汗と涙の結晶がこの新聞だ。しかし、なんじゃこりゃ、この ミニコミ。タイトルは「南極2号」って、意味知ってるの？　君たち。

1　欄外のギャグは1回しか通用しないため、読んだら破って捨ててという意味のキリトリ線が入っている。「LET'S　妄想クラブ」…いつの世も“妄想癖”は少女のサガなのだ。最下部、「表現体操」は体育の教科書に載っているもの。

2　「アマトチ教」…制作者4人の名前の頭文字なんだそうな。小集団宗教コミューンを作る傾向はなんとも“ラシイ”。

DTPに挑戦！A

DTPに挑戦！B



女子高生流行通信 VoL.1

南極2号

女子高生にこれを言いたい！➡パンツ売ってないで地道に働け！

Let's 妄想クラブ

最近、女子高生の間で、妄想クラブの会員が増加しつつあります。

そ・こ・で・あなたの入会金割引き額をCheck！

スタート

Yes ⟶

NO - - - →

すでに架空の彼氏（彼女）がいるの。

家中アイドルまたはマンガのポスターだらけなの。

すでに彼氏（彼女）とは一年以上のお付合いなの。

スポーツマンガが読むと自分も強くなった気がするの。

ポスターと二人で夕食を食べたことがあるの。

お互い結婚をちかい合ってる仲なの。

ところで妄想好きなの？

入会金のお知らせ

Ⓐ 入会金免除：あなたは立派な会員資格があります。これからも励みましょう。

Ⓑ 入会金半額：あなたはまずまずの成績でしっかり勉強しましょうね

Ⓒ 全額支払え：君、だめだしい。予想が出来るなら修業をつんでね。

Let's セブンティーン

女子高生のお気に入りGOODS

・キティちゃん

・コンドーム

・矢沢永吉のタオル

よく入れるベル番

1 14106 愛してる

2 724106 何してる

3 4649-5963

女子高生の口ぐせ

・ってカンジー

・ってわけ？

・ぜんぜんうぃこ。

ex 南野うぃこ。

君はどの位女子高生かな？

♡今月の目標♡

きっちり並んですっきり乗車

Let's 人間やれば変わるスペシャル！

許せない例

まあ良いか例

これはだめだわいけないわ。

1. 霜降ってる人

2. 臭う人

3. いきがってる人

Let's 表現運動

ふんばる

ワケもナクリもみもみ…。

DTPに挑戦！C



女子高生にこれを言いたい➡① グランジブス。バカヤロウ

女子高生にこれを言いたい➡② 冬にルーズのスパッツはやめて下さい！

Let's Study おなら学 ～臭いなければただの風～

プピッ

？おならってなんだろう。

おーなら〈名・自スル〉《俗》屁人。語源「なら」は「鳴らす」の転。

one POINT おならを我慢すると、鼻からにおうらしいぞ

！そこで

ゲッ

オナラ攻撃法

①「スカシッ屁」音がないほどクサイ

②「ニギリッ屁」瞬時的にオナラを手中におさめキライなアイツに攻撃だ。

朝のラッシュをラクラク通学

朝の通学中、電車の中で、自分のバショを獲得するため、爆発音的なオナラをするとヨイ。（ニオイがあるとさらに◎）

注 あくまでも「自分がした」ことを主張すること。

プ～

♡彼氏とおならと私♡

彼とデートしているときにおならがしたくなったら彼の気がつかない間にすませてしまうのが得策だろう。そこでボールを遠くへ投げて「あれをもってきて」とたのむ。（まるで犬…）そして彼が持ってくる間にプッと済ませて下さい。ボールでなくても棒でも良い。プッせした後においを散らすことも散らすことも忘れずにしよう。これを忘れるとプッをしたことがバレてしまうぞ。

Let's アマトチ教 5/8～6/7

全体運 あなたの今月の運勢は一寸先は闇状態…でも成せばなるかもね

ラッキーナンバー―4 ラッキーアイテム 米つぶ

全体運 あなたの今月の運勢は カベに耳あり障子に目あり。ふーん。

ラッキーナンバー―9

Let's 柔道

一発ギャグ➡手話でシュワッチ

DDTPに挑戦！

EDTPに挑戦！

# はDTPもモノにする

よく読むとこのミニコミは面白い。たとえば「Let's　妄想クラブ」。いまどきの女子高生の間では、トリップするパーティが流行ったり、妄想に入り込んで出られなくなる者続出というウワサは本当だったのか。架空の彼がいて、アイドルのポスターを彼がわりにして2人っきりでお食事したり、結婚を誓い合ったりするらしい。もっと他のこともするんだろうか。

「レッツHスゴロク」は「今までに行ったフウゾクで一番のオススメは」とか「きのうのオカズは誰ですか」とか「好きなSEXアイテムは」という嬉しい質問が並ぶ。バックでパコパコしちゃっているウサギが「うおっ」と叫んでいたりして、こういうのは私のような中年が読むと、シミ付パンツ以上に刺激的なのであった。

そして「おなら学」。「おならを我慢すると、鼻からにおうらしいぞ」とかデートのときにおならがしたくなったときのアドバイスなどに、女子高生たちの日常の恐怖と苦悩が見えてきて思わず笑ってしまう。私なんて人前のおならも、立ちションも平気だもんねと妙に勝ち誇った気分になってしまった。

しかも、ホッとおじさんの心をなごませる面もあって、それはたとえばブルセラ・デートクラブ・売春と金に目がくらんでマニュアル化した女子高生に親に代わっておしおきする「ブルセラムーン」のコーナーだ。とくに「親に代わって」とすべきところを「親に変って」となっているところなんか、キュンとしてしまうぞ。

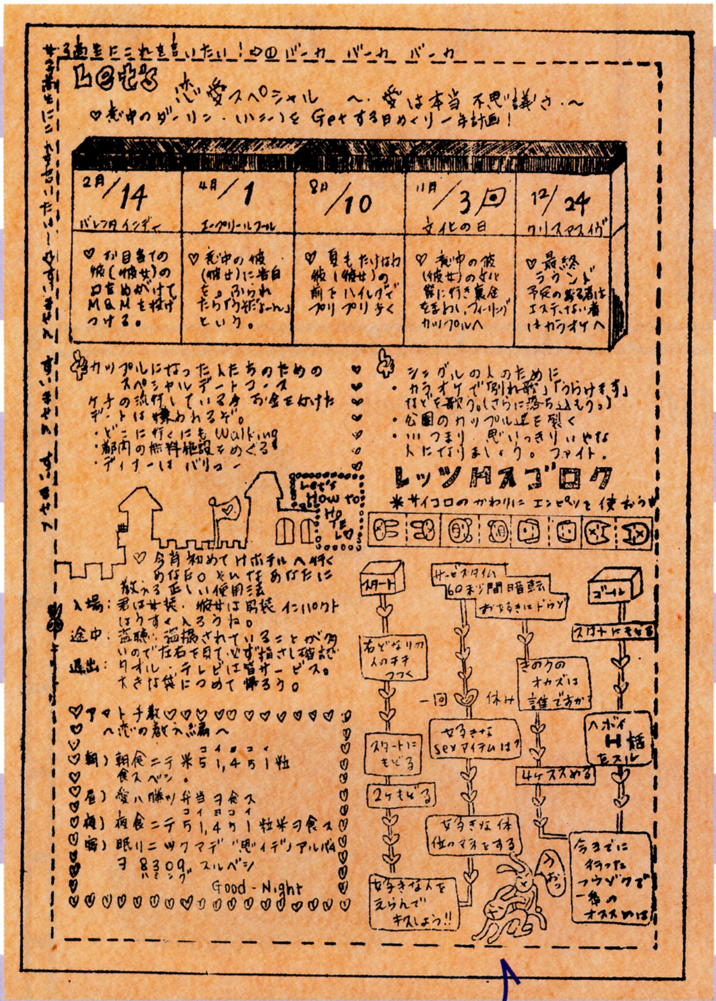
手作りメディアには、作り手の本音がポロリと出る。パンツ見せるな、ココロを見せろと女子高生諸君にはとりあえず言っておこう。



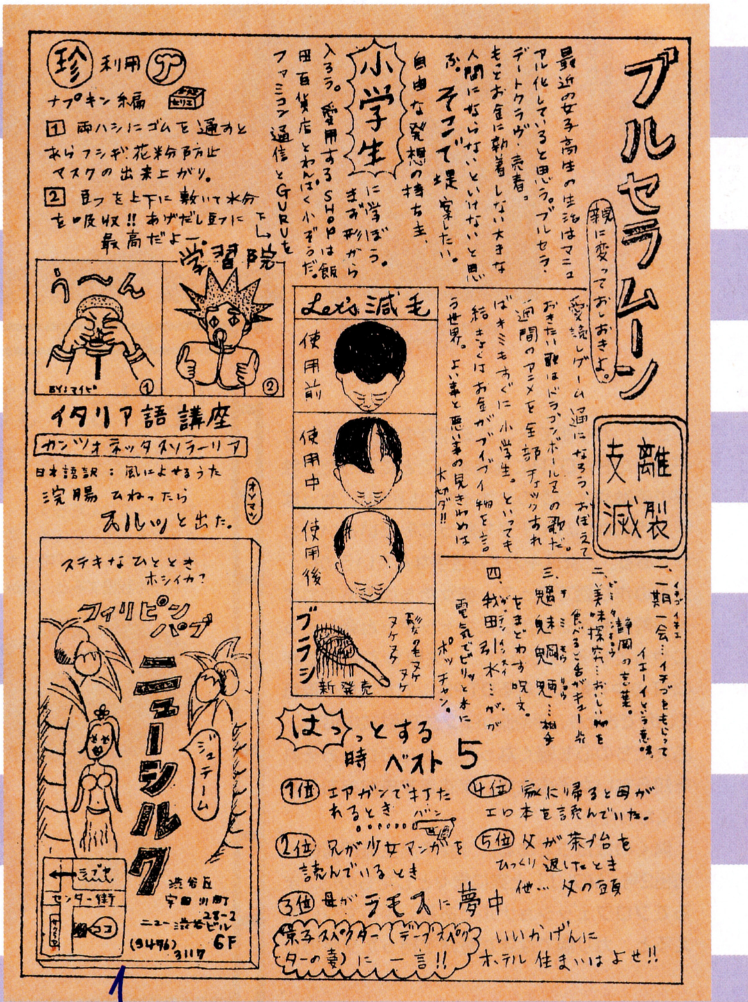
意外にも、彼女たちはガリ版のきり方をなんとなく知っていた…。

**3** やはり一番気になるのはオトコのこと。「恋人を見つけるための年間計画」、「Hホテルの正しい使用法」、王様ゲームでなくて「Hスゴロク」。

**4** 「ブルセラムーン」…女子高生なりに、小学生のガキはうざったいようだ。欄外、「京子スペクター」がホテル住まいなんてネタをどこから仕入れた!?




DTPに挑戦！F




GDTPに挑戦！

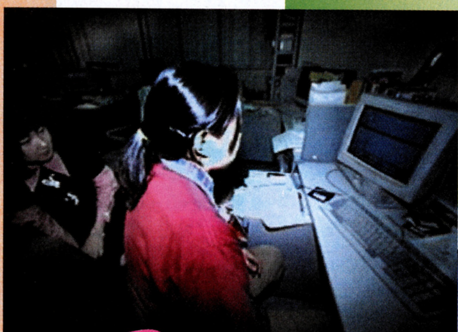
# 女子高生流行通信 VOL 1

# 南極2号

A

## ガリ版新聞をDTPで作り替えると…

**前ページのガリ版新聞の中から、DTPできれいに見せたい部分を彼女たちが選び、極力カンタンにできるようにお絵かきしたものがコレだ。**



このコのお兄さんがマックを持っているので、お絵かきソフトはいじったことがあるようで、今回使った「98、WINDOWS用のペイントブラシ」も難なく使いこなしていた。



編集部の室内、ワガモノ状態でくつろぐ女子高生の方々。

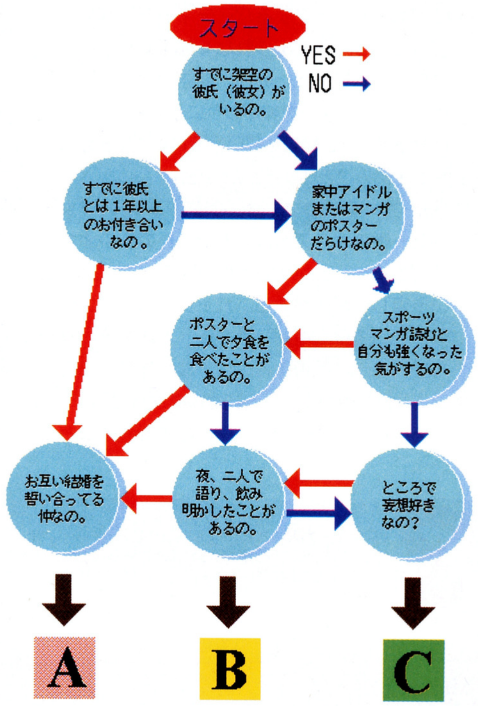
さて、ガリ版でミニコミ作りの味をしめた女子高生たちがDTPに挑戦することになった。鉄筆の感触やインクのニオイもいいけど、やっぱ手の汚れないハイテクも触ってみたいというわけである。乙女はキカイが苦手なんていうのは、大昔の作り話であって、彼女たちはまるでカエルの解剖をするみたいにキャッキャと楽しそうにやっているのだった。　失敗しても全てがCRTの中で解決されるDTPは、穴だらけの原紙の山ができたり、手や服がインクで汚れないぶん、乙女たちの心も軽くなった。ただでさえおそれを知らない女子高生が、ますます失敗をおそれなくなった。

驚くのはロゴである。「女子高生流行通信・南極2号　VOL1」と実に堂々としたものだ。まるでプロフェッショナルである。少しマジに考えると、ガリ版ではまだ意味を持った文字のレ

B

## LET'S 妄想クラブ

最近、女子高生の間で、「妄想クラブ」の会員が増加しつつあります。
そ・こ・で・あなたの入会金割引額をCHECK!!




★入会金のお知らせ★

A　入会金免除：あなたは立派な会員資格があります　これからも励みましょう。

B　入会金半額：あなたはまずまずの成績です。しっかり勉強しましょうね。

C　全額支払え：君、だめらしい。やる気があるなら修行をつんでね。

C

## LET's STUDY ――臭いなければただの風――

### おなら学

おならってなんだろう。
おーなら〈名・自スル〉《俗》屁人。
語源　「なら」は「鳴らす」の転。
おならを我慢すると、鼻からにおうらしいぞ。




！そこで

**オナラ攻撃法 ①**
「スカシッ屁」
音がないほどクサイ

**オナラ攻撃法 ②**
「ニギリッ屁」
瞬時にオナラを手中におさめ、キライなアイツに攻撃だ。

Ok

**朝のラッシュをラクラク通学**
朝の通学中、電車の中で、自分の場所を獲得するため、爆発的なオナラをすると(ヨイ)。
（ニオイがあるとさらに◎）
（注）あくまでも「自分がした」ことを主張すること。

**♥彼氏とおならと私♥**
彼とデートしている時におならがしたくなったら、彼の気がつかない間にすませてしまうのが得策だろう。そこでボールを遠くへ投げて「あれ持ってきて」とたのむ。（まるで犬…）
そして彼が持ってくる間に「プッ」とすませてください。
「プッ」をした後、臭いを散らすことも忘れずにしよう。

# D LET'S アマトチ教

（5／8～6／7）




**全体運**
あなたの今月の運勢は、
一寸先は闇状態。でも、
成せばなるかもね。

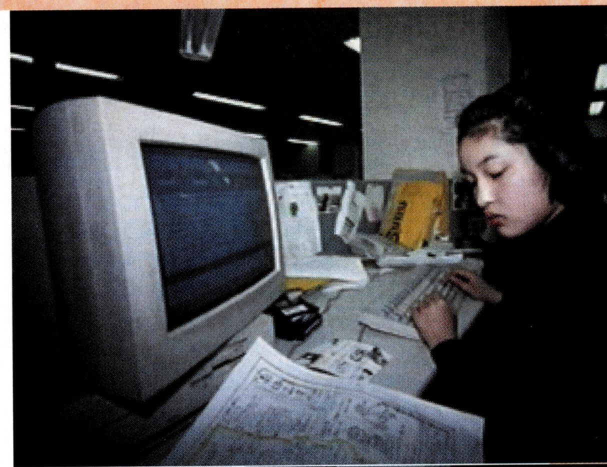
**ラッキーナンバー**
4

**ラッキーアイテム**
米つぶ

**全体運**
あなたの今月の運勢は、
カベに耳あり障子に目あり。
ふーん。

**ラッキーナンバー**
9

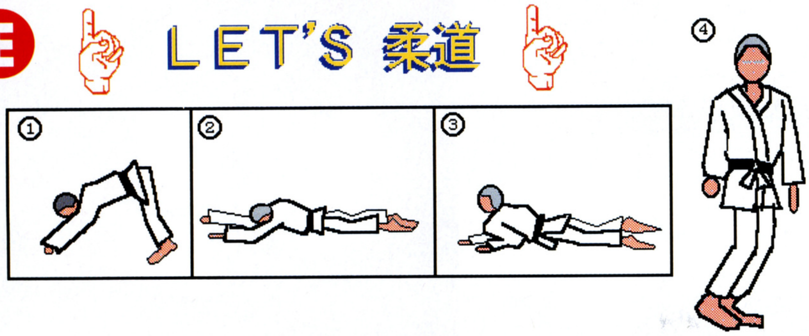
**ラッキー小物**
にぎりめし





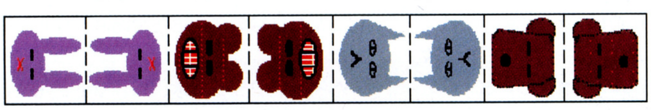
さすが美大系…パレット上のものを使わず、好きな色を作って着色する。

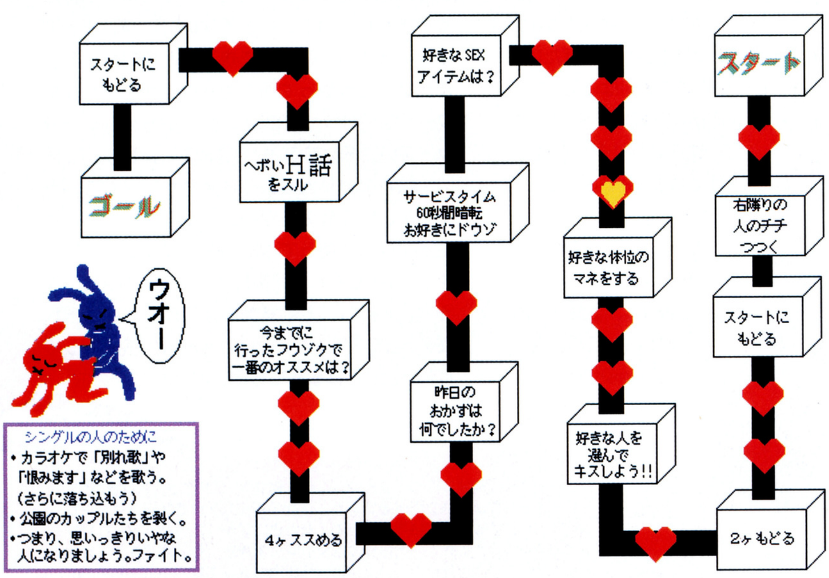
# E LET'S 柔道




# レッツHスゴロク F

＊サイコロのかわりにエンピツを使おう＊






シングルの人のために
- カラオケで「別れ歌」や「恨みます」などを歌う。（さらに落ち込もう）
- 公園のカップルたちを剝く。
- つまり、思いっきりいやな人になりましょう。ファイト。

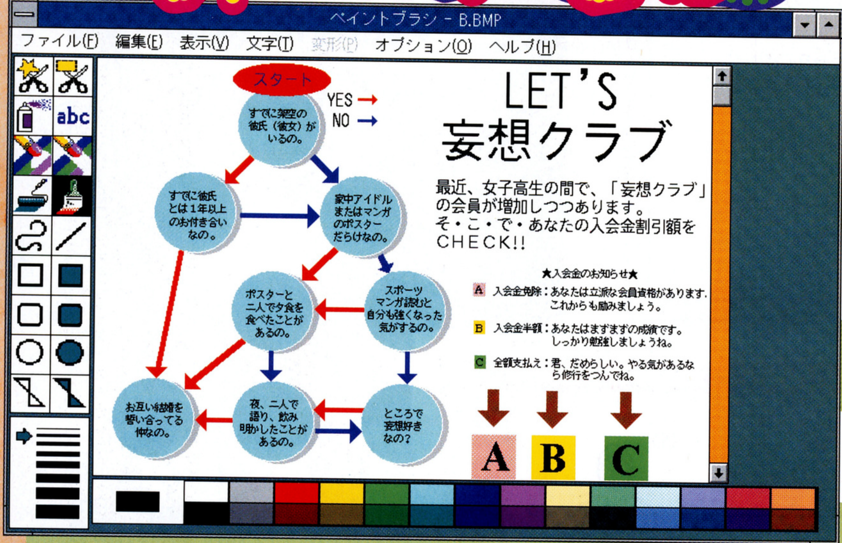
ベルだったのが、DTPではビジュアルなイメージを持つに至ったのだ。と思いつつ全体を見ると、ガリ版からDTPへの変化は大きい。たんに字がきれいに見やすくなっただけじゃない。

まず、色を得たことが大きい。原理的にはガリ版でも多色刷りは可能だけど、ま、やっぱりモノクロームの世界。それがDTPではいろんな色を使えるわけで、女子高生たちはそこが気に入った。なにしろかわいいものに目がない人種である。経験年数がモノをいうガリ版の世界と違い、DTPはセンスが決め手だ。修業だの下積みだのが嫌いな人には嬉しい世界。逆に、センスのないおじさんにはちと辛いか。

レイアウトもすっきりした。「妄想クラブ」はよりゲームらしくなった。「Hスゴロク」も女性週刊誌に載ってるものみたいになった。文字や線がデジタルな雰囲気になると、そのぶんよけいにファッキング・ラビットが生っぽく色っぽく見えて、おじさんはますますドキドキしてしまう。

でもアナログなガリ版からデジタルなDTPへの変換過程で失ったものもある。それはおならのニオイだ。ガリ版の「おなら学」は手描きのお尻の絵とか、「プヒッ」「プ～」という音、そして文章のギャグに隠された少女の不安と恥じらいが込められていた。地下道のグラフィティ的なオーラが漂っていた。それがデジタル変換されてきれいになってしまった。まるで汲み取り式トイレから水洗トイレへの転換のようである。まさに無臭の時代である。

# 女子高生魔術師




**扱う材料は同じなのに、ガリ版とDTPではまるで違った印象になる。文章の世界では、字さえうまければ、ガリ版だってDTPに決して劣らない。なのに絵ではDTPのほうが数段リードしている。DTPはビジュアルイメージに強い。ことに彼女たちの色彩感覚には脱帽である。今どきの女子高生は色彩の魔術師、略して色魔なのである。**



## WINDOWS用「ペイントブラシ」だけを使って『南極2号』を作ってみた!!

『南極2号』のDTP化にあたり、彼女たちが選んだソフトはWindowsに標準添付されたペイントブラシだった。というと、DTPソフトを遊び倒し彼女たちが選びに選んだように聞こえるが、実は担当編集者が98愛好者で、しかも不精なため彼女たちのためにソフトをインストールしたり、ソフトの使い方を教えるのが面倒だっただけの話である。しかし、恐ろしいことには始めてマウスを握ったという子でさえ前のページのようなイラスト、いやいや作品を作ってしまうのだからペイントブラシをただのお絵かきソフトなんて思っていた人はこれを見て反省するように！

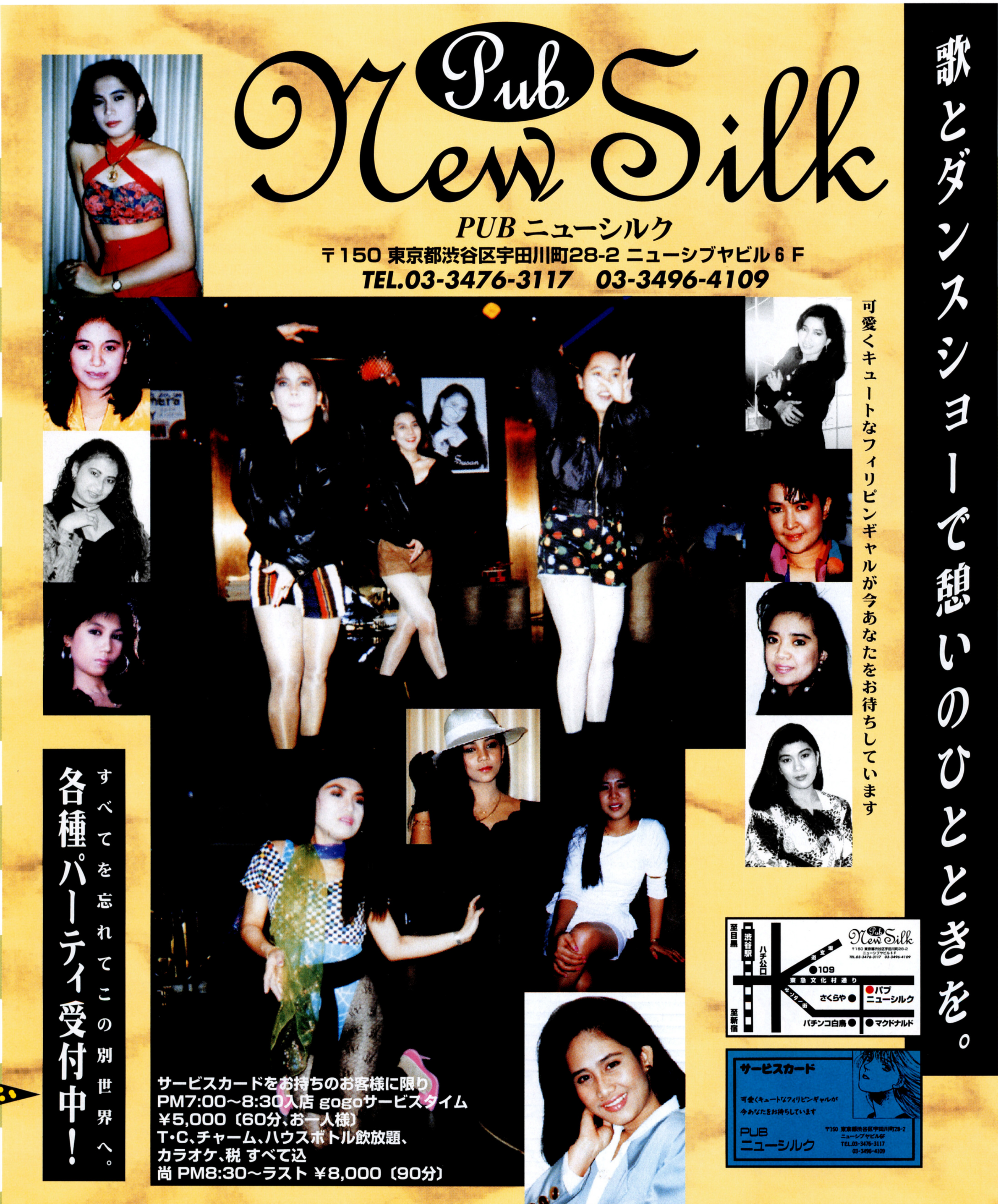
上の「LET'S 妄想クラを見て欲しい。ネーム数だけで149文字もある。ワープロからカット&ペーストすることさえ知らない彼女たちは、この文字を直接ペイントブラシのパレットにキーボードから入力した。この方式では書体や、文字の大きさは貼りつけて見るまで確認はできない。イキナリ文字は点々の色の塊になってしまい「もう少し大きく」とかやるためには、キーボードの打直しが修正の度に必要になる。教えなかった担当もスゴイがそれでDTPしちゃう彼女たちを褒めてあげたい。よく見ると1本ごとに形の違う矢印は、拡大すると表示される点々枠を1マスずつマウスで埋めて作ってしまった。すべてが、まるで方眼紙を色鉛筆で塗りつぶすお絵かき帳方式なのだ。

そんな彼女たちが気にいって喜んだのが、色使い。オプションの中にあった「色の作成」で、RGBの3色を混ぜ合わせる作業にどれだけの時間がかかったことだろう。さすが色の魔術師。そんなこんなで、ガリ版の記事を抜き出して一部をDTP化しただけなのに何倍もの時間がかかってしまった。

ペイントブラシでは、パレットサイズが小さいし、張り込んだ文字を拡大すると文字が歪んでしまうし、いろいろと不便はあるが時間とアイディアである程度はできることがわかってしまった。こうやって作ったパレットを一太郎やワードなどのワープロソフトに張り込めば、B4サイズの立派な南極2号も完成する。彼女たちには、鉄筆のカリカリいう音よりも、マウスのカチカチという音の方が似合っていたし、女子高生がマウスを使って学級新聞を作るなんて日常すぎて1年もすれば記事にさえならなくなるだろう。ともあれ、方眼紙を塗りつぶすかのような女子高生DTP、見ていたこちらも勉強になってしまったことは事実でした。




**まず、なぜこのフィリピンパブの広告をDTPで作ろうという話になったかという説明をすると、「女子高生」という言葉のイメージから最も離れているものを考えたときに挙がったのが「フィリピンパブ」だった。…というのは言い訳にすぎず、たんに"フィリピンパブに行きたい"という編集部の私利私欲を満たすためだけのものであり、思いつきのままこの企画は通されたのだった。**




フィリピンパブといえば究極のオヤジアイテム。女子高生とは最も縁遠い世界。ガリ版広告だが、こりゃぁ、フィリピンというよりハワイだ。なおも不可解なことに、この腰ミノ女性は「ジュテーム」なんて囁いている。でも、「ステキなひとときほしいか？」は名コピー。とりあえず「そんなのアタリメ」とでも返事しておこう。オヤジなセンスですまん。

プロのデザイナーが作った広告は、現実のフィリピンパブを知り抜いている。押さえるべきツボ、つまり誰がフィリピンパブのユーザーであるかを心得ている。この広告を見た中堅企業の中間管理職が、片手でグラスを傾けるしぐさ混じりに、「たまにはキミらと飲みミニケーション」などと部下を誘う様子が思い浮かぶ。同じＤＴＰでも、女子高生とプロとでは違いが２つある。女子高生は現実のフィリピンパブを知らず、その世界を想像するしかなかった。もうひとつは、女子高生はフィリピンパブのユーザーの心を知らなかった。だから自分たちの行きたいフィリピンパブを思い描いた。プロはフィリピンパブに集うオヤジたちそのものになりきれた。だからどう描けばオヤジがその気になるかを知っていた。

世の中にはセンスやテクニックだけじゃ切り抜けられないことだってあるのだ。かわいいだけじゃ許してくれないことだってあるのだ。勝敗を決めるのはイマジネーションの力だったりする。だがそのイマジネーションの根源は経験だったりする。亀の甲より、年の功ってやつか（ふたたび、オヤジのフレーズですまん）。

PUBニューシルクのサービス券を抽選で30名様にプレゼント!!　ハガキでお申し込みください。GURU4号「ニューシルク係」まで

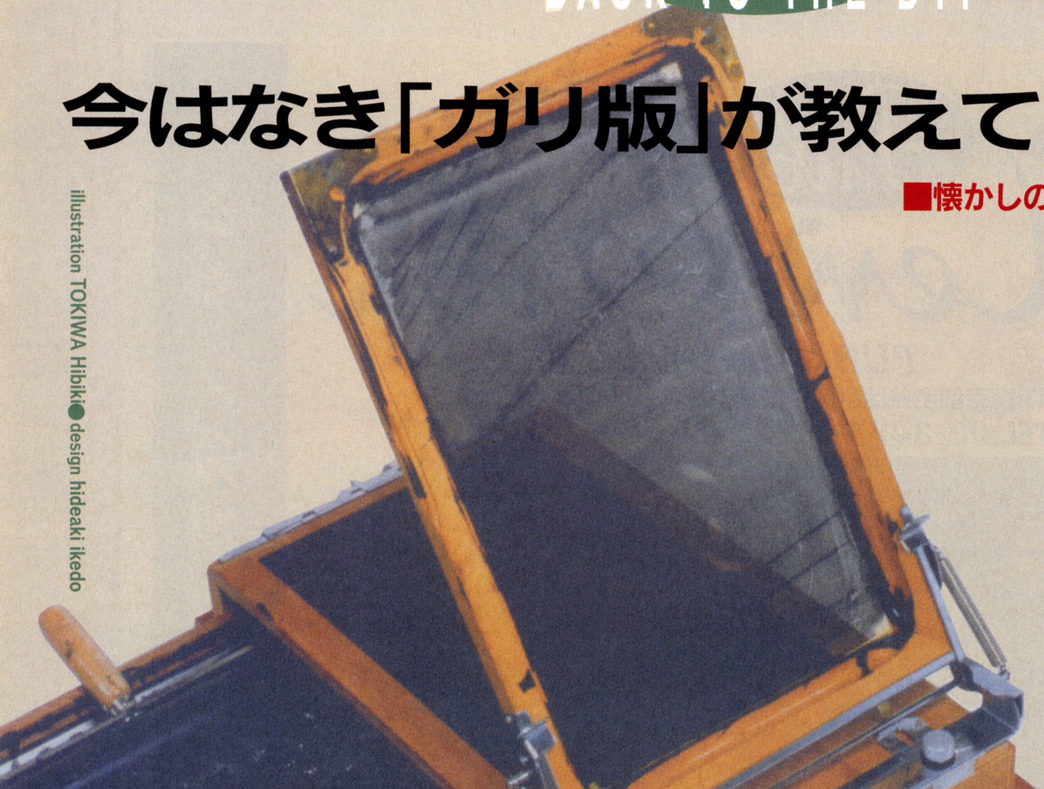
# 今はなき「ガリ版」が教えてくれたコト

## ■懐かしの“手作りメディア”の変遷■

永江　朗
（ながえあきら）

プロフィール
1958年　北海道生まれ。フリーライター。フリーの編集者として、幻のパソコン雑誌『レジェンド』編集部、『宝島』『別冊宝島』などに参加。現在無所属。使用中のパソコンはマッキントッシュ・クラシック、PC486SE。

illustration TOKIWA Hibiki●design hideaki ikedo



私が若いころ、といってもほんの20年ほど前なのだけど、ガリ版も立派なハイテクだった。壁新聞とか伝言板とか回覧板だって充分活躍していたんだから。ちなみに、東京オリンピックも大阪万博もとっくに終わっていた。

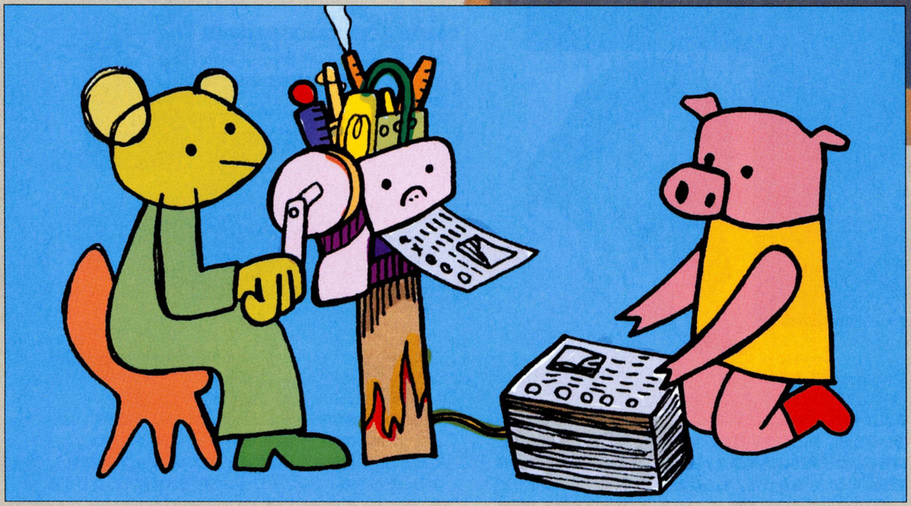
鉄筆握ってヤスリ板の上の原紙（ロウ紙）に向かうときの気分は、ちょっとしたジャーナリストというかメディアの発信者の気分だった。ただし、このハイテクは使い手のほうも熟練工であることを要求した。鉄筆の握りかたから筆運び、書体、ヤスリ目の読み方、そして印刷するスクリーンへの原紙の張りかたやローラーへのインクのなじませかたに至るまで、道を極めようとするとキリがない。

当然、作り手のセンスの差がはっきり出た。きれいな字、見やすいレイアウトは、気の利いた文章よりもはるかに効果的だった。なにしろガリ版で刷ったビラや小冊子は読み手に手渡しされることがほとんどだったから、反応がリアルタイムでわかる。字が下手くそなだけで、レイアウトが醜悪なだけで、他人は受け取ったビラをポイポイごみ箱に捨てた。チクショー。いま思い出しても悲しい。

その後、鉄筆と原紙とヤスリ板の世界には、ボールペンで書くだけでいい原紙が登場したり、普通の紙に書いた原稿を原紙に写してくれる機械が登場した。印刷機のほうも手回しや、のちには電動で回転しながら大量に印刷できる輪転機が登場した。

もちろんコピーもあったけど、今の何倍も高価だったし、コピー機のある場所も限られていた。私が入った大学の学生会館にはゲステットナーというドイツ会社のオフセット印刷機があった。街の小さな印刷屋より高価な機械だ。原紙は版下にかわり、ガリ切りは薬品を使った製版作業になった。1度に印刷できる枚数は10倍に増えた。仲間の何人かは中古の和文タイプを購入した。以来、活字のビラが出るようになった。

ワープロの時代が来たのは約10年前だ。3行とか5行しかないディスプレイを見ながら原稿を作り、いったんプリントアウトしてから台紙に糊づけして版下を作った。コピーの値段も下がりはじめた。手作りメディアが手の汚れやインクの匂いから解放されたのはこのころだ。そこからDTPまではもう一歩だ。



壁新聞の手書き文字やガリ版の文字には書き手の技術のレベルがモロに出た。しかし、字はどんなに練習しても上手にならないものだ。悪筆、というか字の不自由な人にとって、DTPの登場は心強い。なにしろ世の中にはワープロがあったから小説を書く気になったという直木賞作家だっているのだ。

でもDTPになって逆にはっきりと露呈したサベツもある。文章のセンス、レイアウトや色づかいなどのビジュアルセンスだ。悪筆のガリ刷りビラが目の前で捨てられたように、インパクトとセンスのないDTPメディアも、捨てられてしまうのかもしれない。いやはや、手作りメディアはやっぱり大変だ。

# ○世界サンプリング作戦！

## あらゆるものを画像データにしてしまおう

文・編集部

自分たちのDTP作品に写真も入れたい、というのは当然のこと。だけど、パーソナルDTPと写真は意外に相性が悪いのだ。写真をデータ化するためには普通スキャナを使うけれど、モノクロならともかくカラーのプリントやポジフィルムから満足な画質のデータを得ようと思ったら、とてもパーソナルDTPの範疇にはおさまりきらなくなってしまう。

プロのDTPでも写真をどう扱うかは悩みのタネ。とくにポジ（スライド）フィルムの場合は、出力センターに1点ずつ製版用の高品位スキャナで取り込みを依頼するのがベストというのが現状。なにかと話題のPhoto CDも焼き込みに10日程度かかるのが難点だし、なにかいい方法はないものだろうか？

そこでGURUがパーソナルDTPを志す人におすすめする方法は、普通のビデオカメラを活用すること。Hi8やS-VHSのビデオカメラで撮った画像をMacintosh AVシリーズなどビデオ信号の取り込み（キャプチャー）機能がついているマシンに入力すれば、パーソナルDTPにはほぼ問題のないクオリティの画像データが手に入る。いちばんの魅力は、フィルム現像の時間もスキャニングの時間もかからないことだ。手軽さにかけてはダントツ。

きみのパソコンにビデオ入力機能がついていなければ（という人がほとんどだろうが）、ビデオキャプチャーボードを買うことになる。キャプチャーボードにもピンからキリまであるが、S映像入力端子がついているものを選んだほうがいい。だいたい実売で10万円ぐらいから。予算がなければ、ボードを持っている友達を探すのがベストな方法だ(^_^;)。

すでに撮ってしまったフィルムやプリントからどうしても画像取り込みをしたい場合は、富士フイルムのフォトビジョン FV7（74,800円）をビデオカメラとして使うといいぞ。ネガ／ポジフィルム、プリントのどれでも観ることができ、画質も悪くない。ところで、このフォトビジョンの本当の面白さは「現物を画像として取り込む」ところにあるとGURUは主張したい。なにせこのフォトビジョン、片手ぐらいの空間ならどんなものでも拡大して映し出すことができるのだ。そこで、さっそく編集部周辺にあるものをいろいろ映して取り込んでみた。普通に写真データとして使うもよし、加工して地紋にするもよし。きみのアイデア次第で、市販の画像データ集より面白いユニークな素材データベースを作ることができるのだ。さっそく世界のサンプリングに挑戦しよう！



フォトビジョンでネガフィルムから取り込んだ猫の写真



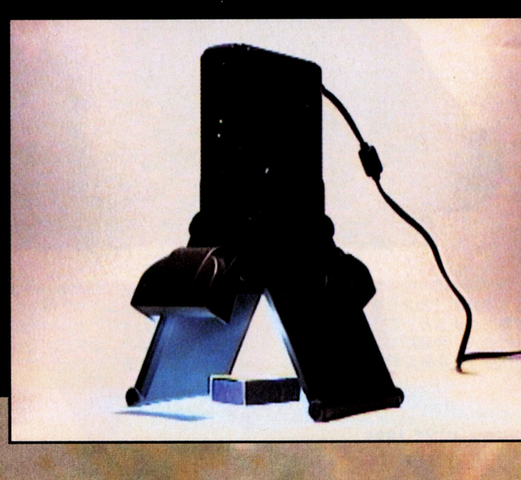

お金は複写しただけで国際法に問われてしまうので要注意。
これはモザンビークのお札のようなもの



何の変哲もないカーペットも、拡大すると豊かな表情をもっている。
壁や畳を映しても十分面白いぞ



これは何だ？　実はハンバーガーの一番上にのっているパン。
立体のものを撮るのも味がある



●このページの画像は、すべてフォトビジョン FV7で撮影した映像をMacintosh Quadra840AVに入力し、AVシリーズに付属のアプリケーション「ビデオモニタ」でデータ化したものです。

日本のDTP

# 謎のユニットNendoの ドタバタDTP制作記

**大特集第３ラウンドでDTPに挑戦するのは、Nendoというユニット名を持つ３人組。いちおう某専門学校のデザイン科に籍をおいている（いた）とはいえ、世間に何かを発表するのはこれが初体験。企画から構成、印刷そして配布まで通しで挑戦。いろんなところでつまずきながら、完成したのは締め切り４日過ぎ。さ〜てお立ち会い！**

GURUの誌上でDTPに挑戦するのはNendoという20才の男の子３人のユニット。学校で知り合って意気投合したのが去年の11月で、卒業を控えたこの３月に、初めて「Nendo」ブランドのウィンドブレーカーを作ったという。デザインが好きでキカイが好きなこの３人で、ウェアで名前売って音楽とかもやっていきたい。というのがNendoのビジョンだ。

話だけでちっとも実行に移さないでいるのはマズイ、ってことでやっとＴシャツを置いてくれる店を探したり、友達のツテを広げたりと行動を開始したこの３月、その活動の一環（?）として彼らがGURU編集部に遊びに来たことからこの企画が始まった。

「なにかフリーペーパーみたいなものを作ってみない？」とのGURUからの提案にすぐにのった３人はそのまま話し合いに突入。アイディア・フラッシュはたくさん出てきて、内容についての話し合いは白熱するのだが、「Macintoshで Illustratorを使って」ということは暗黙の了解的に決まっていた。

## ロゴ作りのために修得したIllustrator

３人の中で一番コンピュータに詳しいのは藤本くんだが、彼のコンピュータ歴は意外に長い。小２の頃にカセットポンのPC-6600が家にあったんだという。その後FM７とかいろいろ遍歴を経て、中３の終わりにMacintosh PLUSをお父さんが購入、Macでいろいろ遊びながら思春期を過ごした。この春就職した会社もデザイン関係なのでMacを使う機会は多いが、自宅にマシンはない。



藤本健太郎（20才）すべり込みで就職先が決まり、こう見えても今は社会人。今回のコンピュータ上の作業はとりあえず彼が担当。

草野剛（20才）彼は今年も学生。Nendoは今後もタダで学校の設備を使うつもりなので大変助かる、そうだ。一見お調子ものだけど、意外と（ゴメン）礼儀正しい。

穴澤一夫（20才）藤本くんと一緒に卒業はしたものの吹き荒れる不況の嵐にのまれ、職なし状態。このページを見た経営者のみなさん、よろしくね。

対して草野、穴澤の２人はつい最近自宅にMacを導入。ちなみに草野くんがLC475、穴澤くんが575である。しかし、彼らは藤本くんいわく「ハードコア初心者」で、ここだけの話だがハードディスクのファイルをフロッピーにコピーする方法も知らなかったそうだ。

そんなわけで、今回のコンピュータ上の作業は藤本くんに負うところが多かったわけだが、その藤本くんがいつも使っているIllustratorが使用ソフトとして選ばれた。藤本くん自身がIllustratorを使い始めたのは去年の秋。学校の授業でイラストが課題になったときに、「手で描くのメンドイから」Illustratorを使ってみたそうだ。それ以前にも『Illustratorとは？』みたいな本を読んではいたが、よくわからなくて敬遠していた。しかし帰省したとき、お父さんに「ロゴを作るならIllustratorがいいぞ」言われて興味をもち、知り合いの家で１日みっちりIllustratorを教えてもらった。そして使い込んでいるうちに「ああこんなに便利なのか、もう手放せませ〜ん」となってしまったという。Quarkなどのレイアウトソフトは、よく分からないし文字が遅くてイライラするそうだ（文字ならIllustratorのほうが遅いのに、学校のマシン環境のせい?）。

## Nendoに賛同してくれる人に知らせたい

「Nendoの活動の中では一人に一台Macが必要だ」という彼らだが、どうしてMacなのか、と聞いてみると「高校の頃から欲しくて、ターンテーブルとどっちを買うかずっと迷ってた」（草野）、「で、学校の先生とかから、デザイン関係で就職するなら、Mac出来たほうがずっと有利って言われた」（穴澤）からだそうだ。“デザイン関係ならMac”とはずっと言われていることではあるが、イジワルしてさらに「Macが好きだから？　それともTシャツとかを作りたいから?」と聞くと、「Macに限らず、キカイとかテクノとか好きだし」「道具として身近で」「おやじ世代の人は機械なんか使うヤツは……とか言うけど、理屈じゃなくて、使えるほうがいいに決まってるじゃん」ということだ。私達の頃はギターを手にすることで得ていた感覚が、今（彼らは1973年生まれ）はMacやターンテーブルで得られるようになりつつあるのだろうか。

そんな彼らだから、フリーペーパーを作るとなると、まずMacでDTPという形になる。事実、Nendoで雑誌（フリーペーパー）を作ろうという話も以前から出ていたそうで「GURUから話がなくてもきっとDTPで作ってましたよ」という。

DTPで作る紙面は、「Nendoっていうユニットが作っているTシャツを、まずは知ってもらいたい」というコンセプトでいこうということになった。「買ってもらいたい」でなく「知ってもらいたい」というのが微妙だが、それにはTシャツの枚数が多くない（作らないのじゃなく、資本の関係で作れない）ことや、実際にどの店に置いてもらえるか決定していない、という理由がある。だから実際のところは、Nendoに賛同してくれる人に、自分達の存在を伝えたい、ということだろう。

「オレらみたいなこと思ってる人はもっといるは



ずなんですよ。で、そういうヤツらはクラブ系とかに集まるんじゃないかってことで、そういう場所で配りやすいモノを作ろうと思う」と言う。クラブのほかには、ある種のレコード店、ウェア・ショップにも置くつもりだとも。

そしてすぐに捨てられてしまわないよう、小冊子しようとか、カラーにしようとか、いろいろな案が出てきた。

＊　＊　＊

そしてご覧のような表裏のモノが出来上がった。今回は時間に制限があって何ページもあるモノを作ることは出来なかったが、本当はこの出来上がったペーパーは真ん中で折って（写真が入っているほうが表）４Ｐという形になるはずだった。でも、印刷が終わって仕上がりをみてみたらこのままの方がいい、と判断したらしい。

## 最終形態を考えて紙面の大きさを決めよう

縦横285mmの大判の正方形になったことについては、３人の中でも意見が分かれたが、制作上の手間に関して言えば、自分たちでコピー機にかけるとき、Ａ３サイズの紙の縦横をきれいに裁断しなければならないことが、一番のネックになるし、大量に仕上げるにはそれなりの忍耐と時間を必要としなければならない（しかも両面コピーの位置をピタリと合わせる必要あり）ので、次回は考えたほうがいい。業者に頼んでやってもらえば、忍耐は必要なくなるが今度は手数料という金が必要になるし。

「ページ数が多ければ、イラストだけのページや写真、マンガ、コラムも欲しかった」と言うが、３人揃っているんだから、一人はIllustrator、一人はPhotoshop、一人はPagemakerかQuarkXPressというように使い分けてそれぞれその特性を活かしたページを作れれば、バラエティーにとんだフリーペーパーが出来上がって、Nendoが何なのか、もっと分かりやすく表現できるように思う。

最後にNendoのＴシャツについて。ここに挙げたウェアは今の時点ではどのショップで販売するか（GW以降決定の予定だそう）は決定していないので、欲しい人、Nendoみたいなことを考えている人は、GURU編集部に問い合わせるかペーパーに掲載してあるNendo Officeにはがきで問い合わせてください。扱っているお店と価格をお知らせします。

彼らの作ったフリーペーパーが何人の人に訴求できるか、GURUも楽しみ。


DATA S.U.I.T. FOR UNDERGROUND DIGITAL SHAMAN.

俺達は粘土だ！

Nendoは本気だ！
以前からイイ調子の方々の間で
ウワサだけが先行していた、
カウンター・ウエアー・レーベル、Nendoが、
いよいよやる気らしいんだっては。
つっても俺達の手なんだけどもさ。
とにかく本気なんだよ！
今までのファッションにあきたりたあなた！
またはイカレテクノキッズのあんた。
Nendoに今すぐチャネリング！
ほらほら気になるだろう？
何がって何でもさ
これから世の中どーなってくんだよ
ル（笑）サイバー（笑笑）マルチメディア（笑笑笑）
イルカにトランス、LSD。
94'はガキがひっくりかえしたおもちゃ箱だ！
く拾わないと本当に小学生に追い抜かれちまうぜ
奴らTVゲームより若いんだからな
タメの連中、要注意。
みんなさぁ
ろみたいなメイジャーどもに翻弄されてないかい？
ほんっとにあーたそれでいーの？

なーにが70年代だ！
俺達知らないもんねー
おもしろきゃいいんだっては
笑ってられる時間って有限。
もう後5年だぜ。
困ったな、困ったよね。
やっぱ何かやりましょう。
不発におわるか、
ヒッピーの夢をデジタルシャーマンがかなえるか。
すべて俺達のマインド次第って訳だ。
ゴチャゴチャゴタクを並べてねーで、
さっさと自分の武器をとれ！
マイク？シンセ？ネットワーク？
ああそりゃ何でも結構さ。
俺達はとりあえずグラフィックで勝負
小学校の頃の得意科目を思い出したら、今日から出発。
そんなニュータイプなあなたのフェイバリットウエアーは、
DATA S*U*I*T FOR UNDERGROUND DIGITAL SHAMAN
Nendoに決まりだい！
決まりなの！
決めてください。
お願いだから。

93年冬に発足したNendoは、Tシャツっていうメディアでいろんなものに
クエストを投げかける、まったくっつうと自信ないけど、とにかく新しくって
音速なカウンター・ウエアー・レーベル。
ぼちぼちいろんな所で売らせてもらうから、応援してね。
どこってホラ、あんたがよく行く服屋だよ。
あと、このテキストにビキンときた人メイクサムノイズ、でなくて、
アクセス待つ。ほんとはネットワークで24時間受け付けっつって
ニフティの10番く位のシャレコマな事やりたいけど、いまお金無いの！
でも金より友達が大切。グルになりたい人、ライバル志願者（複数可）、スポンサー。
ご意見ご質問まってます。
クリエイティヴになろうや。
んじゃピース。

ACCESS
Nendo Office.






●完成品をカラー用紙に出力してみた。
最近はコピーやプリンタに使用できる紙が市販されているので、カラー出力は出来ないけど、白い紙じゃつまらない、という人は利用してみるといい。誌上で利用したのはLetrasetのレーザーキャストPC-007（上）とPC-016（下）（各１枚30円）。レーザーキャストには光沢のある厚紙、柄、グラデーション、蛍光色、両面色違いなど100種類もあって見ているだけで夢が膨らむ。10枚入りで200～600円。全国のデザインショップで発売中。問い合わせ先（レトラセットジャパン、03-5721-1661)

# Nendoの DTP 制作過程

**Nendoのフリーペーパー制作は構想8日、作業3日という日程で出来上がった。構想がまとまって、素材さえ集まれば、テスクトップ上の作業なんてたいして時間はかからない。まずはやろうと思うことだ。みなさんがDTPに躊躇しないよう、彼らのドタバタ制作記を暴露してしまおう。**

Illustration/ANAZAWA&KUSANO(Nendo)



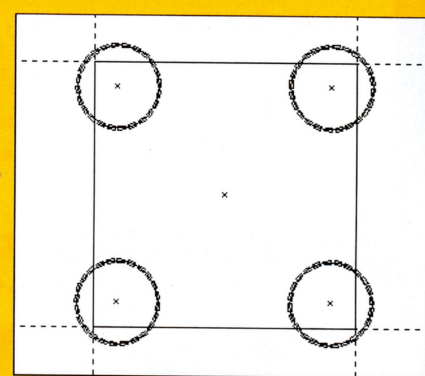
## 白熱する会議

3人いると人的パワーはあるが、意見をまとめるのにひと苦労。特にこの3人の場合、アイディアがポンポン出てくるので、なおさら大変。版形だけでも、三角形の紙に刷ろう、いや丸だ、台形だ……といつまで立ってもラフ構成案が決定しない。結局、個人個人で案を練ることに落ち着いたが、案の定、だれも何も考えて来ない。早くも先行きが危ぶまれる。

## 崩壊の危機



次に、Macを扱えるのが藤本くんだけということが問題になる。「それじゃNendoの作品じゃない」「それをNendoとして出すのはヤだ」「オレ抜けようかな」と意見はエスカレートする。GURUのせいで崩壊か？　しかし、さらなる話し合いの末、バンドも各パートがあってひとつの音として機能するんだから、このペーパーもそれぞれ分担して作ればNendoの作品になるんだ！ということでめでたく和解。う〜ん、青春。



## 外枠を決める

書き直した文章にもＯＫがでて、やっと画面上の作業に移行。 Illustratorを立ち上げて、まずは外枠を引く。草野・穴澤に聞いたところによると、話し合いでは長方形のＡ４サイズにすることで決着がついていたのに、画面に向かった藤本はいきなり正方形を引いたそうだ（笑）。今回の主役Ｔシャツはこの円に入る。

## 写真&テキスト準備



和解したら、すぐ行動。いきなり友達を呼び出し、真夜中の駅前で人目もはばからず写真撮影。その後、文章用にテープをまわして3人の会話を録音。「なかなか充実したいい話」（本人談）だったのに、家に戻ってテープを再生したら、「…………」。充実した会話のかわりに聞こえてくるのは、テープの走行音だけ。…録音されてない！なぜ？どうして？WHY？茫然と立ちすくむ草野といつもニコニコ穴澤。　私もやったことがあるけど、キミもか……。

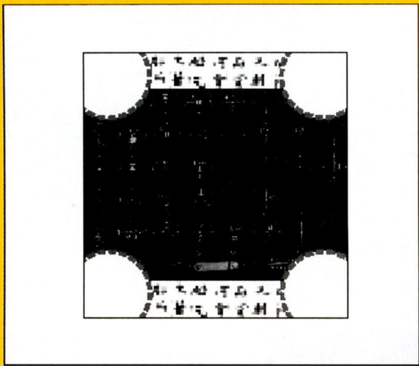
デスク・トップ上では



## 自信作のテキスト完成

なんとか「充実した会話」を思い出して文章が完成、要素は揃った。GURUに経過を報告すると、「ちょっと、元気ないんじゃないかなぁ？　もっとストレートな文章のほうがいいなぁ」との返事。この時彼の胸の内に浮かんだ言葉が「その通りだ。さすがGURU」だったのか「わかってないヤツはこれだからヤなんだ」だったかは、もっか追及中。

# Nendoのドタバタ DTP



## 地紋を配置

地紋に使用したのは、電子ブロックとお経。電子ブロックは藤本の宝物だそうで、そのままスキャナーにのせてスキャニング（100dpi・323k）。お経は日本史の教科書に載っていたモノをコピーで荒らしてからスキャンした（320dpi・65k）。こういうものはアイディア次第でいくらでも面白いものが取れる。教科書だって立派なデータベースだ。



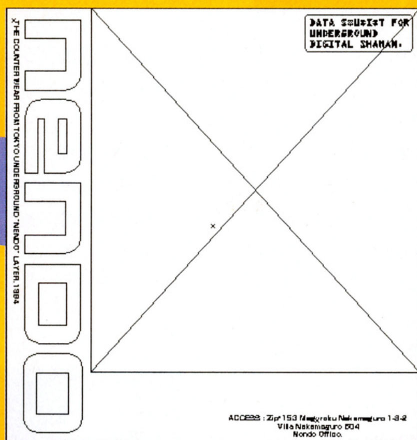
## Tシャツ等を入れる

Tシャツを描く。アウトラインはペンツールで右半身（左でもいいけど）だけ描いて、左に鏡合せでコピーをすれば全身になる（リフレクト機能）。Tシャツの柄はすべて11月Nendo結成当時からあたためていたモノで、それをTシャツに貼り付けて仕上げる。ちなみに右下が彼らがユニフォームがわりに着ているウィンブレ。



## テキストをレイアウト

文章を流し込む。本文フォントは新ゴシックのMediumとUltraを使用。上部の「DATA S,U,I,T～」と下部の「ACCESS～」の部分に関しては、Nendoのロゴを作るのと同様に、アウトラインをとって変形させる。「俺達は～」の文字は一文字ずつ行方向と列方向に変形をかけ、回転させる。あとは若干の飾りを付け足して裏側は完成！




## 表紙は簡単

当然表側は裏側と同じ大きさにしなければならない。で、出来上がった裏のデータを消して表側を作りだした……、どうなったか？

そう、名前を変えずに表側のデータをSaveしてしまったのだ。これで振り出しに戻る。

で、時間が流れ再び表紙作りに。表紙の写真はモノクロで撮影した写真をスキャン（200dip・628k）して配置。写真は縦方向に伸ばすことに。

## 印刷は手作業

写真データや地紋を多用しているので出力センターに1200dpiで印画紙出力を依頼し、それを原稿にしてコピーにかける。前でも触れたが一番難航したのはコピー。手差しで両面コピーをするにしても、両面を同じ位置にぴたりと合わせるのは至難のワザ。おまけに表裏のサイズが違うことが判明。データを犠牲にしてまで、同じサイズにしようとしてたのに。ナゼ？





## やった完成！

ついに配布用のペーパーが完成した。「3人中2人がカゼを引いて、まいった」「疲れたけど、ウレシイ」「表がスカスカしちゃったから、もうちょっと要素が欲しかった」「Tシャツはもう少し大きくてもよかったんじゃない？」などといろいろ感想は出てきたが、とりあえず、めでたし、めでたし。

さて配布だ！

Nendoの
ドタバタDTP

# 実際に渡してみよう!




## in GAMERS NIGHT

**完成したペーパーを実際に人に渡すべく、繰り出したのはゲーマーズ．ナイト。自分の思想なり、行為を美しく紙の上に並べても、見る人がいなくちゃ、誰も何もわかっちゃくれない。人にみせてこそ今までの苦労がむくわれるのだ！**

PHOTO/NORIO KAJIKI

完成したペーパーを配る場所としてNendoが選んだのは、『TOKYO GAMERS NIGHT G-ROOVE』（略してTGNG）。選んだ理由は「ゲームネタのTシャツだから、おたくっぽく思われがちだけど、おたくの人だけじゃなく、クラブノリの人たちにも着てもらいたい」「オレたちNintendo世代ですから」ということだ。

用意したペーパーの数は40数枚。TGNG自体が120人位の規模のイベントで、声をかけながら渡すことを考えれば、まぁ妥当な数だろう。



●苦労作を女の子と仲良くするためのダシにする藤本くん

会場のクラブ円山についたのが、オープン30分後の22：30。人の集まりは早く、すでに60〜70人はいるだろうか。さっそく、その中で友達を発見し、説明しながらペーパーを渡す。そういうコの反応は当然のごとくあたたかく、「わあ、かっこいいじゃん！」てな感じである。

しかし、見知らぬ人となると躊躇していて、会場内をウロウロしながらも、いっこうにフライヤーを差し出さない。何かを配っている人はほかにも数人いて、その人たちはガンガン配っているのに。仲間内だけに見せてても意味ないでしょーがっ。

### 「Nendoで〜す」の大合唱

私の激励の甲斐あってか、本人たちもやっとソノ気になって「Nendoっつうウェア作ってるんですけど、よろしく」「これからウェア・レーベル作るんです、よろしく」「よかったら読んで」と動き始めた。受け取った人は、たいてい裏も表もじっと読んでいて、自然に受け入れているという感じ。なかなか反応はいい。



●こちらはカップルの中に割り入る草野くん

道端やコンサート会場などで、無言のまま機械的に渡されるチラシの場合は、こちらもすぐにポイとやってしまいがちだが、集まる人の趣味思考が同じで、しかも声をかけながらとなると、ムゲには出来ないし、やはり情報として気にになるらしい。

穴澤くんはTシャツを置いてもらいたい第一候補、ショップ33（サーティースリー）の店長・荒武さんにチャレンジ。それを見た藤本くんも寄ってきて2人でプッシュ、プッシュ。「おもしろいですね。若いいぶきが感じられるっていうか…」と荒武さんにも好意的に受け入れられたようで「このフライヤーを店にも置いてもらえますか」「Tシャツ作ったら見てください！」と営業活動にも熱が入る。（あとで聞いた話だが最初、この人が33の店長さんとは知らずに、「33にも置いてもらうんです」と先走ってしまい、荒武さんに首をかしげられたそうだ・笑）。



用意した40数枚のペーパーは本格的に配り始めてから30分足らずで全部はけた。

### 初体験に高揚するヤローたち

「それ下さい、って言われたときは嬉しかったよな〜」「最初は誰に渡したらいいのかわかんなくて」「テレくさかったよね」「でもいろんな人と友達になれたし」「オレなんて今度一緒になんか作ろうって話になった」などなど。ポンポン感想が飛び出してくるのは、興奮している証拠だろう。



●穴澤くんとペーパーの写真撮影をしてくれた栄くん

達成感と満足感。誰でもメディアを持つことはできるし、それで得られる快感も大きい、ということを彼らは体現したわけだ。

アドバイスとして、この日居合わせた某クラバーの「クラブに置くフライヤーなら、文字が目立つ白地に黒文字のほうがいい、あと大きいのもだめ、捨てられちゃうから」との言葉も報告しておこう。

ま、いろいろと改善する余地はあるとはいえ、経過を見ていた私としては、評価していいのではないかと思う。今後またこのペーパーをコピーしていろんな店に置いてもらったりするそうなので、見かけたら手に取ってみてね。

# メディアを制すのはカネかアタマ（ワル知恵）だ！

**貴方のマシンには今、時間をかけて仕上げたDTPのデータがある。入門書やマニュアルをひっくり返して仕上げた、いわば手塩にかけた作品である。で、次に何をしよう。プリンターで１枚出力してみて、それを手にしたあなたは言うだろう。なんとかこいつを表舞台に立たせたい、と。**

text YUJI MATSUDA／design HIDEAKI IKEDO

## 出力

コレはいたって簡単、自分で可能な限り高品位なイメージセッターを買えばいい。たとえばAGFAのセレクトセット・アヴァントラ25（3600dpi・B2対応）なら3000万円も出せば買える。メンテ費用も、専用の保守契約料金が２年間で180万円程度と安価だ。

経済的な理由で買えない場合は出力屋に依頼することになる。ただし、最近出力屋は個人持ち込みを嫌がる傾向がある。そんな時は電話で予約は可能か聞くフリをしつつ、名前を聞かれたら「中ザワと申します」とか「凸版（注：続けて“印刷”と言ってはいけない）沢村と申します」とでも言っておこう。料金は、2400dpi・A4版を製版用フィルムに出力した場合、だいたい１枚6000円前後だろう。

SCSI接続はできないが、富士フイルムの銀塩コピー機“ピクトログラフィー3000”も用途によっては使える機種。写真方式の出力だから、仕上りはほぼ写真と同じだ。ATMによる文字出力も可能。料金はポストスクリプト出力でA4版のOHPフィルムに出力した場合、だいたい4000円程度。機械自体は街のDPE屋に置いてあることも多いのだが、DPE屋さんではデジタルデータを扱えない場合が多く、結局出力屋さんに依頼することになる。

作品のサイズによっては、出力屋やイマジカなどのプロラボでリバーサルフィルムに落としてもらうのも手だろう。Manegimant Graphics Solitaire8xpでポストスクリプト出力した場合、４×５版の８K（8192pixel×6480pixel）出力で、１枚２万5000円くらいだ。

わずかそれっぽっちのおカネも惜しい人は“デモ作戦”だ。マックで作ったファイルなら、ゼ○ワンショップに持参して「ピクセル・ディオが欲しい（注：ここで絶対に“入れたい”等と言ってはいけない）、と思ってるんですけど、このデータでちょっとデモしてもらえませんか？」と言おう。営業のアンチャンに２時間くらい拉致されるかもしれず、また１軒あたり１枚しか出力できないのが欠点だが、おそらくはタダで、かつ高品位にデータ出力ができるはず。できれば話をもう少し大袈裟にして、印画紙ではなく製版フィルムに出力させられればベストだ。

しかし、20ヵ所も襲撃すると全国のゼ○ワンショップに回状が回ってしまうはず。そうなったら、C販売なりO商会なりに堂々と電話して同様のことを言えばいい。２時間以内に営業アンチャンが見積もり片手に飛んでくるから、「う〜ん、ちょっとこのデータで仕上り見てからだなあ」と言えば……。

## クローニング（実行用誌紙作成）

版下を作成したら、次はいよいよ流通させるためのクローン作成だ。

ここでも問題になるのが必要な品位と部数。１枚物を10部程度作るのであれば、ピクトログラフィーで印画紙出力するのもお勧めだが、千単位で配付する場合、全部出力屋で出したらそれこそイメージセッターが買えちまう。　ある程度の品位を保ったまま大量にクローニングするのなら、街の印刷屋さんで簡易印刷を依頼するのがベスト。料金は、たとえば写真入りのミニコミ誌を作る場合、写真10点入り４色のＡ４版４ページ（Ａ３版を真ん中でふたつ折りに）ものを2000部作成するには、製版・製本・コート紙料金込みでだいたい25万円程度。DTPによる４色分解済みの製版フィルム持ち込みなら10万程度安くなるし、20部程度の小部数で構わないのなら、“校正刷り”で頼めばより安価だ。問題は仕上りに少々日数が必要なこと。個人持ち込みの場合、納入まで３週間程度か




人の注目を集めたければ仮装が手っ取り早い。TGNGで、足骨折のハンディを逆手にとって、HYPER RICHの宣伝をしていたナリタくん。




“ホトトギス託卵作戦”の本拠地、新聞配達所。ここなどは、あの窓から卵を落としてくれといわんばかりの建物である。




電話しながらついついはがしてしまうサラ金広告。しかし、最近は貼り紙防止の防犯カメラまでついてたりするので死角を探そう。利用客からも死角だったりして。

かることもある。

あまり品位を必要とせず、かつそれほど大量に作成しなくていいなら、カラーコピーやプリントゴッコを活用すればいい。モノクロ印刷でかまわないなら、会社や学校のコピー機を活用すればタダで何枚でも作成できる。

## 流通

最終ステップは実行誌紙を世に流通させることだ。実はコレがいちばん難しい部分なのだが、方法は４種類に分類できるだろう。

1）人力配り

いちばん簡単にできる流通手段だが、作品を評価してもらうことが目的である場合、その実効性には疑問がある。公団の入居申し込み代行やら英会話学校の入会案内やら居酒屋の100円引き券やら、路上でタダで配付している物にロクなモンはないから基本的にだ〜れも受け取ってくれないだろう。関係ないけど、路上でタダではなく配付している物（“私の詩集買ってください”とか、“どうやナァニイちゃんコレ欲しゅうなってきたやろうナア”とか）はもっと敬遠されるぞ。

路上でタダで配付している物のなかで唯一積極的に受け取られるのが、サラ金やらテレクラやらの広告入りポケットティッシュだ。しかし、広告入りポケットティッシュは作成が最小ロットの1000個で１色刷りなら２万5000円、４色刷りでも３万5000円程度。しかし、たとえばゲージツ家を目指している人が、自信作をティッシュの裏面に印刷して繁華街で配付したとしても、おそらく取材に来たり仕事を依頼するのはＧＵＲＵと白夜書房くらいのもの。あまり世間一般に対する訴求力は期待できそうにない。それに１日にひとりが配れる数にはおのずと限界があり、労力対効果の点ではあまり有効とはいえない。

人力配付の変形版としては、やや犯罪のニオイを帯びるが“ホトトギス託卵作戦”がある。深夜、新聞販売店のチラシ折り込み機の横にソッと自分の作品を置いておくのだ。寝起きでボーッとしている新聞配達員達が一緒に折り込んでくれるかもしれない。

ちなみに、マンションのポストや電話ボックス等にピンクチラシを撒き散らしてくれる類の代行サービス業もあるが、だいたい相場は１枚５〜10円程度らしい。

2）置く

ある種の思想を感じる書店やライブハウスや居酒屋、ズレてる喫茶店やアングラＣＤ屋などで、無料もしくはほとんどタダで各種チラシを置かせてくれる場合がある。比較的容易かつ人目に触れる機会が多い方法だが、これも実効性の点でいささか心許ない感は否めない。ズレてる奴につきまとわれたり、借金や結婚を申込まれたりする恐れもある。

置く場所を平易なところにする手もある。どちらかというと“ワザと忘れる”作戦だ。人の出入りが激しく、かつ手持ち無沙汰になりがちな空港や銀行、ホテル等のロビーなどに作品を放置してみよう。コンビニの雑誌棚、駅のトイレ、バス停、風俗産業の待合室なども、実効性が見込めるかも。

3）貼る

犯罪ギリギリの方法だ。しかし、“置く”作戦に比べて少ない部数をより有効に多くの目に触れさせられる効能は捨てがたい。

印刷時にステッカープリントにしてしまうのが最も手っ取り早いが、コスト面を考えると、ある程度の品位とサイズで出力したクローンを、透明のカッティングシートを使って上から貼り付けてしまうのが有効だろう。

貼る場所は電柱や駅の切符販売機、バスや電車のボディなどさまざまにあるが、選挙ポスター掲示板にだけは貼らないほうがいい。

4）その他

ほかにも“無差別ＦＡＸ送信”などという手もあるが、コレは明らかに犯罪性を帯びてくるので誌面ではお勧めしない。だいたい、無差別に送り付けようにもＦＡＸ番号を調べる方法があまりない。まあ、なくはないのだが、ますます犯罪性が高まるのでここでは開示しないことにする。冷静に考えれば、たとえＦＡＸモデムの同報通信を使って手間が省けても、莫大な回線使用料がかかるしね。

う〜ん……こうやって考えて行くと、いちばん手軽で実効性が期待できるのは、実はデータの状態でフリーソフトのライブラリに出力方法指定付きで登録しておくことかも。



池袋などで配られると「ちらし」と呼ばれるコレも、クラブではフライヤーとして重宝される。




ビラonビラ・ゾーンの敵は、テレクラの金をかかったカラー印刷、数で勝負をしてくる得体の知れないバンド、劇団系ちらしだ。



ビラonビラの壮観な図。こういう過当競争地帯で生き残るには、人のビラの上に毎日さらに貼りに来るマメな性格を持つか、雨に強い上質紙を使用するべき。



ちらしの類が置かれている喫茶店、ライブハウスなどでは、あなたがよっぽどヘンで無礼なヤツじゃない限り置いてくれるのできちんとお願いしてみよう。

日本のDTP

これからＤＴＰを始めようというキミに贈る、ＤＴＰシステムカタログ。作りたいものや、作った後どうやって流通させるのかを考えるのも大切なこと。この部分が決まったら、ＤＴＰはソフトを買うことから始まるのじゃなく、自分にあったＤＴＰシステムを考えることが大切だって気がつくようになる。ちょっと高いけどね。

# 見栄流

# もしも

海原雄山が
島耕作が
タラちゃんが
家政婦は見てたの市原悦子が
恐怖新聞が

# DTPをしたら?




# DTPシステムカタログ

●入力ソフト | マック書道/PhotoShop2.5J/Illustrator3.2J/ケラリスワークス/SuperPaint3.0J/Canvas3.06J/TYPE READER1.0/Logo Vista/QuarkXpress 3.1J/キッドピクス1.2J

➔パソコン➔

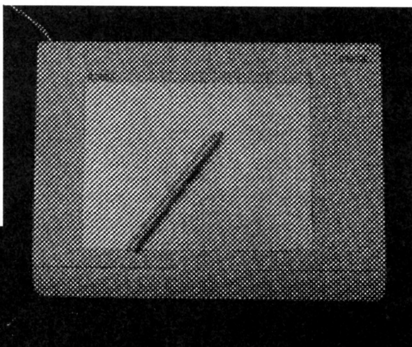
●そして出力プリンタ | IRIS SMART JET4012/Apple StyleWriter/IMAGIO530/Apple LasarWriter Pro405/HP550C

# もしも海原雄山がDTPをしたら？

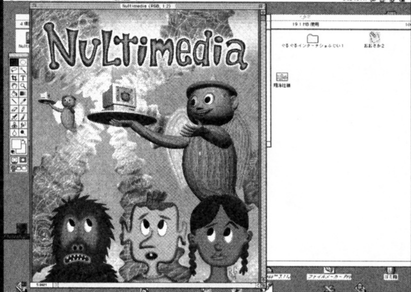


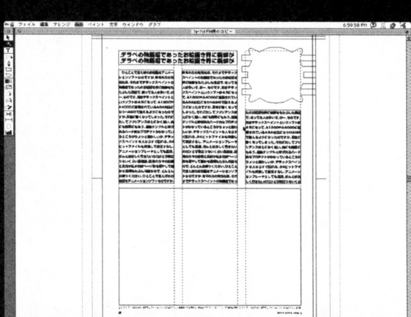

**ソフト**
マック書道/PhotoShop2.5 J /Illustrator3.2J
**ハード**
Quadra 800/WACOMタブレット
**出力**
IRIS SmartJET



陶芸家であり美食家である彼のもうひとつの趣味は実はマッキントッシュだった。今度彼が主催する美食倶楽部の会報誌を彼が作成することになったのも、ひとつにはこの趣味をぜひとも披露したかっただけなのである。
なんせ至高を看板にかかげる美食家だけにDTPと言えどもおろそかにすることはできない。紙面作りを本業とする息子にも一泡喰わせてやりたいという思惑もからみ、芸術家ならではのDTPを作り上げることにした。
題字作成にはマック書道を利用する。もちろんマウスは使わない。書道をたしなむからには、筆を使うのが本道だ。そこで彼はワコムの筆圧感入力対応のタブレットを使用する。筆の書き味もバツグンだ。これをPhotoShopで開き、水滴ツールを使って本物の墨のような感じを表現する。これぞこだわり。
かれのこだわりはまだまだ続く、Illustratorで先ほど作成した題字をEPSデータファイルに変換し張り込み、メニューを書く。書体はもちろん日本調の「大雪」だ。さらに、こうして作成したものをIRIS SmartJETを利用して和紙に出力する。バブルジェットのインクが和紙に程良く染み込み、独特な風情を醸し出す。さすが素材を活かすことの得意な海原氏ならではの心遣いだ。
がんばれ雄山、至高対究極の料理は先に出した方が負けだぞ。





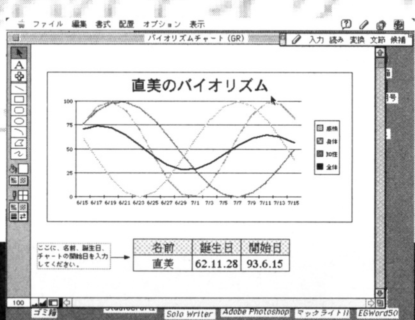
◎マック書道/残念ながら販売終了の品　◎Adobe Photoshop2.5J/￥155000 システムソフト　◎Adobe Illustrator3.2J/￥120000 システムソフト
◎Wacom タブレットUD-0608A/￥78000 Wacom　◎IRIS SMART JET4012/￥6500000 丸紅エレクトロニクス
システムソフト092-722-4857/Wacom03-3985-7933/丸紅エレクトロニクス03-3507-4598

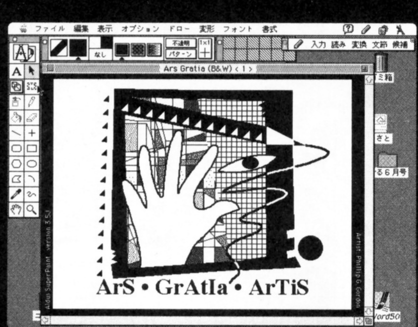
# もしも家政婦は見てたの市原悦子がDTPをしたら？

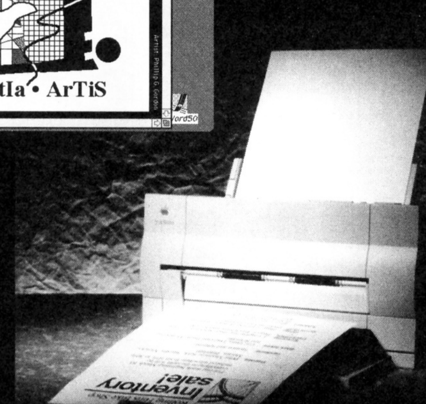





ソフト
クラリスワークス/SuperPaint
ハード
Parforma/QuickTake 100
出力
Apple StyleWriter



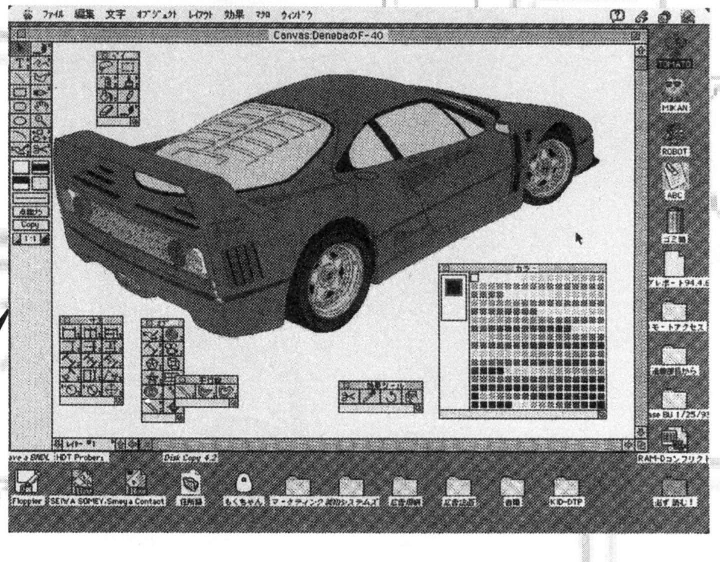



ネコを相手に寂しい毎日を送っていた彼女にマックを教えてくれたのは、奉公先の子供だった。他人の家のあら探しに余念のない彼女は、決定的な情報を掴むために成りゆきで一番安いマックを購入したが、これが以外と面白く、現在では通信にも加入してプリンターとデジタルカメラまで買え揃えるほどのマック崇拝者だ。
あることないことを吹聴し回り、ついに夫婦喧嘩が始まったときにも彼女は決定的な瞬間を逃さない。あらあらどうしましょ。といいつつもAppleのデジタルカメラ「QuickTake100」でその様子をしっかり連写する。
寮に戻って取り込み画像を低価格ペイントソフトの「SuperPaint」で修正を加え、PICT画像として、クラリスワークスのワープロソフトに貼り付ける。そして他の家政婦仲間から集めた情報も一緒にまとめ、自分のコラム「都はるみ通信」を最後に書き入れて、スタイルライターで出力する。キャノンのファミリーコピアで大量にコピーし、仕事仲間に1部200円で売りさばく。他人の家庭事情がつぶさにわかる彼女の新聞は仲間受けが非常によく、趣味と実益を兼ねたこの商売は彼女にとってまさに天職だ。編集が済んで一仕事終えた後の天丼と一杯のビールをもちろん欠かすことはない。

◎クラリスワークス/￥58000 クラリス ◎Super Paint3.0J/￥29800 アルダス ◎QuickTake 100/￥118000 アップルコンピュータ ◎Apple styleWriter II/￥58000 アップルコンピュータ
クラリス03-5210-9022FAX/アルダス03-5458-6758/アップルコンピュータ03-5952-0505

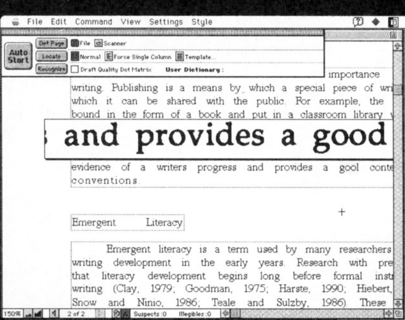
# もしも島耕作が、DTPをしたら？



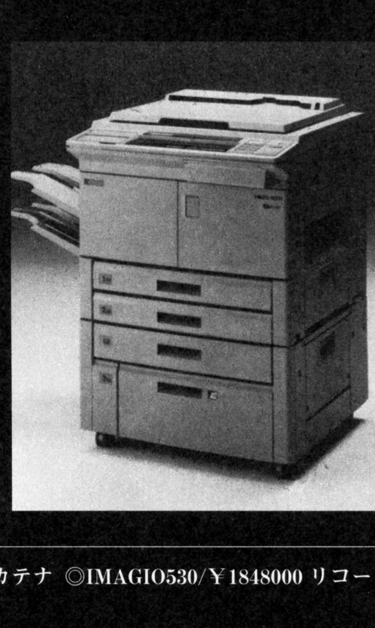



ソフト
CANVAS/TypeReader/LOGO VISTA
ハード
Duo230
出力
IMAGIO




世界と女を股にかけ、今日もビッグプロジェクトを手がける島にとって、企画書と言えども決しておろそかにすることのできない重要な印刷物だ。膨大な英文資料を選び出し、これを上司のために企画書として日本語でまとめなければならない。
時間は一分一秒たりとも無駄にはできないエグゼクティブにとってこれらの英文資料をいちいち入力するのは愚行である。そこで島は、印刷物をスキャナで取り込み、TypeReaderでそのままテキストファイルに変換。これを翻訳する。もちろん英会話の流暢な島だが、専門分野の英語ともなると多少自身がない。そこで、医学、ビジネスなど、多くの専門辞書を持つ英文翻訳ソフトLOGO VISTAをフルに活用する。こうして作成された文章をエクセルで作成したグラフとともにCANVASに貼り付け、カラーバージョンを35mmのポジ出力し、スライドプレゼン用にする。企画書となるモノは、ポストスクリプトプリンタとコピーを兼ねたIMAGIO 530で人数分をそのまま出力。コピー機としての機能も兼ねているから出力したモノをさらにコピーするという二度手間の必要がない。完璧だ。
博通との打ち合わせもうまく行き、また島課長の活躍で初芝電算の株価が2円あがった。今日のアフターファイブは彼女とベイヒルトンで乾杯だ。



◎Canvas3.06J/￥70000秀和システムズ ◎TYPE READER1.0/￥85000 カテナ ◎Logo Vista/￥194000 カテナ ◎IMAGIO530/￥1848000 リコー
秀和システムズ03-3247-6363/カテナ 03-3615-9001/リコー03-3479-3111

# もしも恐怖新聞がDTPをしたら？

**ソフト**
QuarkXpress 3.1J
**ハード**
Quadra700/Newton
**出力**
Apple LasarWriter Pro405




The KYOFU SHIMBUN, Newsletter from Another World　1994年5月8日（日曜日）

あなたと霊界を結ぶ
コミュニケーションペーパー
Newsletter from Another World
1994年5月8日（日曜日）
通巻第259001号（毎日発行）
定価寿命100日

**恐怖新聞**

きょうの主な記事
●青山口寄せ村オープン
●20代女性にアンケート
「死は人生の転機」
●死より恐ろしいマルチ商法の実体
●霊界パチンコ明日の出魂情報

**青山口寄せ村オープン**
**本場恐山のイタコが連日来村**

人間界と霊界の交流を深める場として開設が待たれていた「青山口寄せ村」が7日東京・青山にオープンした。当日は霊界との交信を求める多くの利用者が訪れ、行列までできるほどの大盛況となった。

この「青山口寄せ村」は不況時の遊休地対策として「青山墓台村」に続いてオープンしたもので、営業期間は一九九六年の八月までを予定。

口寄せにはイタコの本場である青森県恐山に協力を要請し、同山で長年の経験をもつ実力派のイタコ達が月替わりで来村して死者の雑霊にあたるという。同村のイタコ第一号となった豊田タネ子さん（94）は、初日の大役を無事終えた感想を「一日目からこんなにたくさんのお客さんに来ていただいて、ありがたいこと。霜の霊が降りた気分です」と語った。

この日は午後五時の開村前から入口の前に老男老女の長い列ができ、一時はその長さが二〇〇メートルにまで達したため周辺の商店から苦情が出る騒ぎとなった。これに対し、口寄せ村村長の森田敬三さん（44）は「あなたも一緒に並べば先祖の霊に会えますよ」と説得、森田さんの意識に感銘を受けた商店主達が次々と店じまいし開村待ちの列に並ぶというほほえましい一幕もあった。

村の中心部には「口寄せの井戸」があり、霊界の様子を覗き見ることができ、待ち時間にも退屈しないだろう。

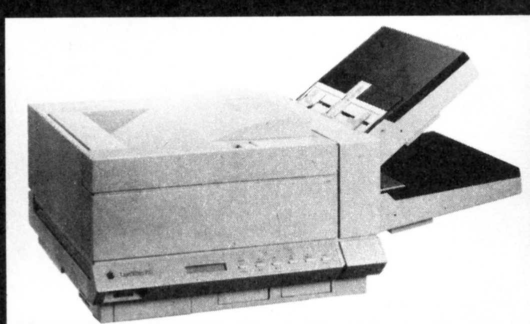
「青山口寄せ村」の降霊料は一回につき九九九九円、相場の一万円を切る激安価格について同村営業部では「イタコを恐山から市場を通さずに直送しているので、流通コストをぎりぎりまで切り詰めることができた」と説明している。同村では十回分の値段で十一回の口寄せが受けられる回数券も発行しており、積極的な霊障に悩む読者にはお勧めだ。

●青山口寄せ村
年中無休、午後五時〜深夜。
住所／〒一〇七 東京都港区北青山三・一〇・一八
電話番号／〇三・五四三六・七・三七七七

口寄せ村名物「口寄せの井戸」

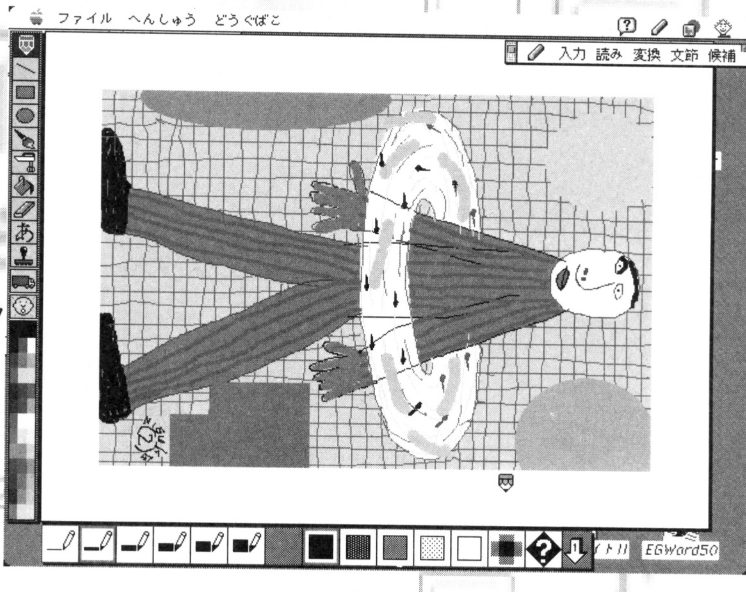



元新聞配達員のポルターガイストにとり憑かれ、殺されてしまったしまった鬼形少年は、結局先代のポルターガイストから恐怖新聞を引き継ぎ発行することになった。
ところが先代のポルターガイストが出版していた恐怖新聞は活版で紙面を組んでいるため、非常に効率が悪い上に霊界電通からはデザインが悪いと評判がすこぶる悪く、契約数も下がる一方。そこで鬼形少年はこれを機にDTPによる紙面刷新をすることにした。
霊界SHOPで中古のQuadra　700を購入し、ソフトにQuarkXpressを使用。Illustratorで飾りやロゴ回りのデザインをし、独自の取材はAppleのNewtonを片手に綿密に行われる。今日は狐様に取り憑かれた少女が行者にお祓いを受ける現場を密着取材する予定だ。取材から帰ると自宅のQuadra700にデータを転送し、デジタルカメラで撮った写真をもとに文章を書く。最後にQuarkXpressで出力し、LaserWriter Pro405で出力。これを版下として、そのまま印刷所へ送る。霊界ではいまだ出力センターやコンピュータ組版が普及していないのが鬼形少年の最近の悩みだ。
発行部数も伸び、デザインもよくなったと評判のDTP版恐怖新聞。もちろん読めば百日寿命が縮まる得点付きだ。

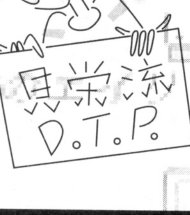


◎QuarkXpress 3.1J/￥180000 システムソフト　◎Apple LasarWriter Pro405/￥998000 アップルコンピュータ
システムソフト092-722-4857/アップルコンピュータ03-5952-0505

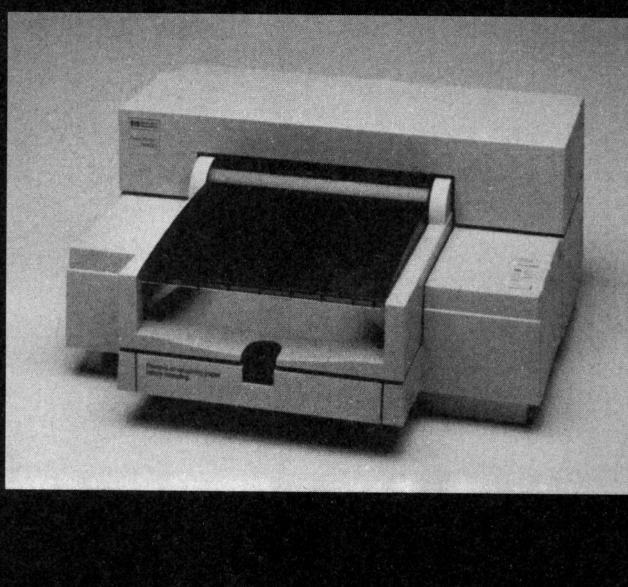
# もしもタラちゃんがDTPをしたら？




**ソフト**
CKidPix
**ハード**
ColorClassic
**出力**
HP550C




サザエさん一家はスポンサーとの都合上、本当は国産機を使わなくてはいけないのだが、密かにマッキントッシュによる家庭内LANを構築している。居間にはサーバー機としてWarkUpSaver800を配置し、波平・フネ用としてQuadra950、サザエ・マスオ用にQuadra840AV、そしてカツオ・ワカメ・タラちゃん用にColorCrassicと、スポンサーの意向を全く無視して、実は骨の髄までマッキントッシュにはまっていたのだった。
最近ようやくマックを操作できるようになったタラちゃんが、イクラちゃんの誕生日カードをマックで作成するといいだしたため、一家はタラちゃんのためにキッドピックスと低価格カラーインクジェットプリンターのHP550Cを追加購入した。
タラちゃんがキッドピックスで描いたオリジナルイラストをマスオさんがスキャニングしたタラちゃんの顔を合成してあげて、カラープリンターで出力。これをハガキに張り込んで磯野家オリジナルメッセージカードの完成だ。
**んがんぐ。**



◎キッドピクス1.2J/￥12800 ビー.・エヌ・エヌ　◎HP550C/￥108000 横河・ヒューレット・パッカード
ビー・エヌ・エヌ03-3288-1273/横河・ヒューレット・パッカード03-3335-8333

# WindowsのＤＴＰ環境はどうなっているのだろう？

## 印刷所に嫌われるWindows

本誌でも、DTPといえばみんなMacという雰囲気である。Windowsは、どこへいったのだろう。WindowsではWIFEと呼ばれるフォントが最近発売されているが、とても印刷のプロたちが満足できるような精度のものではない。パソコンで組んだレイアウトデータを印刷機にかけるにはレーザープリンタそのままでは心もとない。レーザープリンタの解像度が、だいたい300dpi。印刷に使われる活字はイメージセッタと呼ばれる専用プリンタで通常出力されるが、カラーともなれば2400というような高解像度が必要だからだ。しかし、個人がDTPをやるというと話がちょっと違ってくる。個人が印刷物を作るときに、広告を作るかのような高品質な印刷技術はお金がかかるだけで、間違っても理想的な環境とはいえないだろう。

## 安いWindowsのDTP環境

もともと、一太郎に花子が標準だった日本ではＤＴＰソフトも企画書を作るための強力なツールとして考えている人が多い。これは、安いDTP環境を作りたいボクたちには非常に有利に働くことになる。

「PageMaker」が148000円、「QuarkXPress」が180000円。スゴク高い。これに比べWindows用のDTPソフト「パーソナル編集長」が24000円、「ぺーじれいあう太」は14800円。ナント「ぺーじれいあう太」はPDSとしても登録されている、これを使えば一応ただでレイアウトソフトで組んでプリントアウトができる。




NIFTY-Serveの体験版ソフトウェアフォーラムに登録されているクレオの「ぺーじれいあう太」ファイルの保存はできないがプリンタ出力もでき、おすすめ。タダというのがイイ。買っても14800円だが

## Windowsはミニメディア向けか

これほどの値段の差が何故でてくるのだろう。もちろん、Windows用の「PageMaker」も148000円とMacと同じ値段である。この値段の差はプロが仕事として使えるかどうかという点に基準がある。最初から出力をイメージセッタなどを持つ出力屋に依頼することを前提に仕事としてやっている商業印刷と、見た目にきれいな企画書が書ければいい、安いDTPソフトの違いもここにあるといっていい。

個人で持つメディア作りのためにそうそう大金ははたけない。コピー紙や、この後に続く「ＢＤ」のようなミニメディアならチェックするクライアントも自分独りなのだし、バカげたクオリティの追求をやめて、内容で勝負する安いメディア作りの環境を構築してもらいたいし、Macでなくても十分実用になると思う。

## プロが使っている出力屋の料金を拝見

せっかく作ったんだから、最初はだれでもきれいに仕上がって印刷されたものが欲しくなるのが人情というものだろう。印刷は町のオフセット屋に頼むとしても印刷機にかける原稿作りが問題になる。家や会社の高品位プリンタで打ち出したものを使うという手もあるが、これではカラー印刷ができないし、仕上がりの精度も今ひとつだ。これをクリアするためには出力屋に印画紙やフィルムでの出力を依頼しよう。

GURU編集部近くの出力屋「IMAGE VERITE」に値段を聞きにいってみた。（普段は伝票なので、よく料金がわかってなかったもんですから）

●A4サイズのイメージセッタ出力
1200dpiのフィルム出力3000円
2400dpiのフィルム出力4000円
●35mmのスライドポジ出力2500円

といった料金。1色刷りならフィルムも1枚で済むけど、4色カラーともなるとフィルムも4枚出力しなくてはならず、各ページを2400dpiで出すと4000×4で16000円。やっぱカラーページは高い。ちょっと高めの料金だが目安にして欲しい。

このIMAGE VERITEというお店のいいところが2つあって、ひとつはWindowsファイルの出力もやってくれることで、貴重なお店なのだ。もうひとつは、そのアバウトさ。MS-WORDのファイルを持ち込んで「いきなりカラーポジにしてくれ」というような依頼にも、画面をスナップショット撮りしてEPSのファイルにして出力をかけてくれたり、臨機応変に対応してくれる。商業印刷にはない、楽しい個人DTPのノウハウってとこかな。

「IMAGE VERITE」03-5467-6141

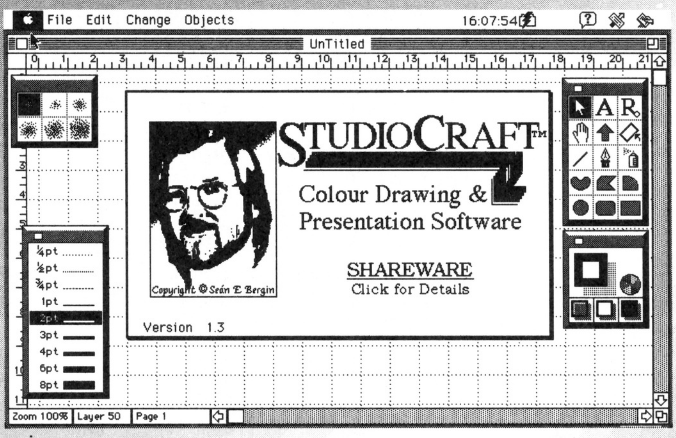


〈資料請求番号057〉

# AldusPageMakerもQuarkXPressもいらない！ STUDIO CRAFTこそパーソナルDTP&DTPrを目指す すべてのMACユーザー必携のシェアウェアだ。

*STUDIO CRAFT*
*(Shareware)*
*$35(or £20)*
*Mr. Sean E Bergin*
*Gortdromagh, Sceem,*
*CountyKerry, Ireland.*

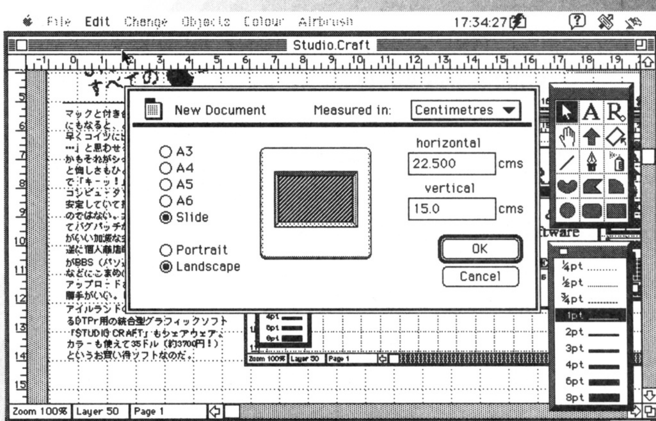
マックと付き合い出してかれこれ６年にもなると、ときどき「あぁ、もっと早くコイツに出会っていたならばなぁ…」と思わせるソフトにでくわす。しかもそれがシェアウェアだったりすると悔しさもひとしおだ。ハンカチ噛んで「キーッ！」ってなもんである。
コンピュータソフトは価格が高ければ安定していて操作性もよい、というものではない。大手のソフトハウスだってバグパッチなどのアフターサポートがいい加減な会社も結構あるからね。逆に個人商店的なシェアウェアのほうがBBS（パソ通の商業ネットのこと）などにこまめにアップグレード版がアップロードされているし、結構使い勝手がいい。しかも、安い！
アイルランドのMr. Berginが出しているDTPr用の統合型グラフィックソフト「STUDIO CRAFT」もシェアウェア。カラーも使えて35ドル（約3700円！）というお買い得ソフトなのだ。

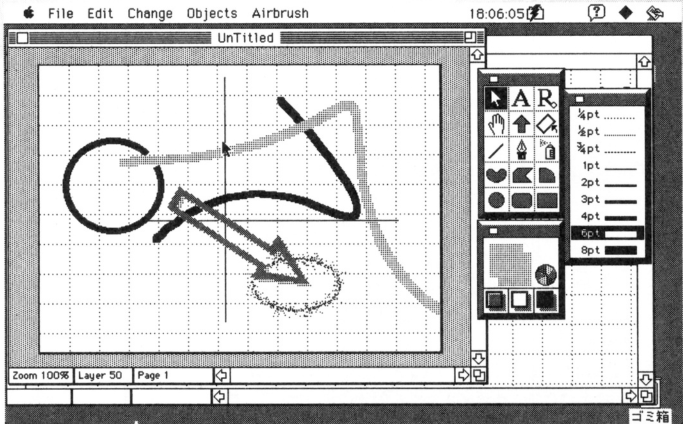



←オープニング画面。
このヒゲ親父がお気楽極楽DTPrソフト「STUDIO CRAFT」の送り手、ミスター・バージン（だと思う）

まず、File MENUからPage Sizeで作成する書類の大きさを決める。プレゼン用と謳うだけあってA3からA6のほかにスライドフィルム・サイズがあるのはスゴイ！
ツールやカラーもメニューバーからズルズル引っ張り出してフローティングできるので、かなり使い勝手がいい。

またメジャーなDTPソフトだと、いろいろと制約があって面倒なテキストブロックの斜置きや矢印の作成なども、非常に簡単なのである。




フリーハンドな図形も、ヴェジェ曲線をつかった幾何学的な線もバッチリ。手書きのイラストやアイキャッチでアクセントを付けることも可能だ。
もちろんPICTデータも取り込めるから縦書きのレイアウトにこだわらなければDTPソフトとしても十分な機能を備えている。
複数ページをつないでスライドショウもできるので、ビジネスユースはもちろんのこと、スライド絵本や私小説づくりなど、パーソナルエンターテインメント・ツールとしてなかなか面白い使い方ができると思う。

STUDIO CRAFTはNIFTY-Serve:FMACLIFEでダウンロードできます。
このページはSTUDIO CRAFTで作成いたしました。

## 変態ハードコア・サブカルチャー誌

# BDって何だ!?

今一番スゲエ雑誌は間違いなく『BD』だ（ちなみに二番目は『GURU』って事にしときましょうか）。昨年１月に創刊し、現在最新号13号が発売中。体裁は一色刷りのミニコミだが、最近は全国の西武・パルコ系列を中心に一般書店でも買える。

ミニコミにしては余りにも気合の入った美しいデザインにまずびっくりだが、内容は更に輪をかけて過激だ。中・高生でも読める様な分かりやすい文章（主宰のこじままさき青年の言葉を借りると「脳梅毒の小学生でも理解できる平易な文章」らしい）で語られる内容は、SM・ゲイ・ブルセラ女子高生の告白手記等のキワモノネタから、時事評論・高圧的社会批判までを同列に扱うという、画期的な構成。『SMスナイパー』誌や『週刊SPA！』の『中森文化新聞』を始めとする各誌で紹介された時のフレーズは、「SMマニア誌」「文化批評誌」「オチャラケ変態雑誌」「先端思想情報誌」と、とうてい同じ雑誌に対するフレーズとは思えない幅広さ。同誌の創刊号には編集方針として「脳みそのシワから金玉のシワまで」を標榜すると記されていたが、なるほどって感じだ。ちなみにチラシには「変態ハードコア・サブカルチャー誌」とうたっているが、やはりこの『BD』を一言で説明するのはむづかしい。

そこで今回、BD式変則DTP（!?）によって作られているというこのBDを、その生い立ちから制作秘話までを徹底解剖してみた。

BDって一体何だ!?

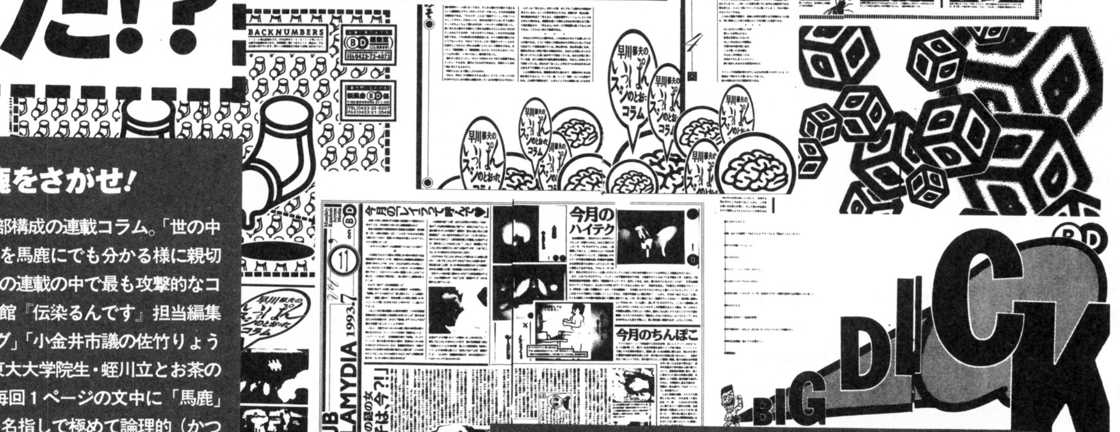
変態ハードコア・サブカルチャー誌

# BDって何だ!?

自らを『変態ハードコア・サブカルチャー誌』と称する『BD』。硬派な社会ネタからド変態エロネタまでが全く同等に、かつパワフルに展開されるこの『BD』。まさに「ハードコア」の名に恥じない過激なミニコミだ。

ではこの『BD』、どこがどのくらい「ハードコア」であるのか、実はとても真面目でもあるその具体的内容を、主な連載を中心に紹介しよう。




## ✹馬をさがせ! 鹿をさがせ!

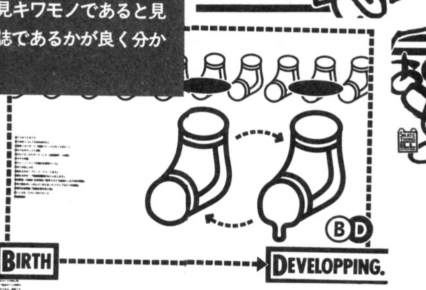
「馬をさがせ!」「鹿をさがせ!」の二部構成の連載コラム。「世の中の馬鹿をそいつが如何に馬鹿であるかを馬鹿にでも分かる様に親切に解説してやる」事を目的とする、BDの連載の中で最も攻撃的なコラム。今まで標的になったのは「小学館『伝染るんです』担当編集者」「川崎市警」「トレンディーなヤング」「小金井市議の佐竹りょう子」「世の全ての母親」「筒井康隆」「東大大学院生・蛭川立とお茶の水女子大大学院生・山口真美」など。毎回1ページの文中に「馬鹿」という言葉を30回位使用して、実名を名指して極めて論理的(かつ下品)に馬鹿呼ばわりされる馬鹿の皆さん、実に気の毒です。

## ✹OUTSIDER FILE

一般社会の価値基準からは「異端」と位置づけられ不当に忌み嫌われつつも、一部で熱狂的な支持をうける「OUTSIDER」達を紹介しつつ論じる連載。過去に紹介されたのは「マゾ劇画家・春川ナミオ」「障害者パンクス・つめ隊と浪貝朋幸」など。BD主宰のこじままさきと小・中学校が同じだった故・山田花子に関する記述や、華麗なる倒錯世界を描く空想探偵漫画家・谷弘児氏の代表作である「薔薇と拳銃」を「風の谷のナウシカ」と同じだと言い切る論調こそ、最も「BD的」だと言える。これを読むと、一見キワモノであると見られがちなBDが、いかに「くそまじめ」な雑誌であるかが良く分かるというものだ。

## ✹SMのココロ

「ウルトラセブン」「正月バラエティー番組」「育児雑誌」等、一見するとSMとは何の関係も無い様な、日常の中に潜むSMのココロを白日の元に暴くという画期的な連載。ウルトラシリーズはSMである!という主張のもとに展開された「ウルトラのH」は最も読者の反響を呼んだ。また、SM者(特にアナルマニア)にとっては有名な「ある器具」と全く同じモノが、女子大生に人気のある商品の一部に使われている事を指摘したり、一枚の何気ない広告に反応するかどうかでSMの素質が分かってしまう「SM者の見分け方」など、SMスナイパー誌に「SMマニア誌」と言わせただけの事はあるマニアックな連載。




## ✹BOOK DISPOSER

作詩家・音楽ライターとしても活躍中の若き詩人(?)枡野浩一氏による、文壇に関するレポート。…とは言っても文学に興味もないあなたでも大丈夫。『中森文化新聞』の『世も末ニュースランキング』でも話題となった「銀色夏生のライバル金色冬生登場!」から、出版界の上げ底・水増しシステムの徹底解剖「余白たっぷり活字スカスカ本のすべて」まで。ヤバくて書けないネタも多いけど、いつか必ず書きます!と本人は語る。




## ✹東京バカリポート

普通に生きている限りは全く関係のない現実、一生知らなくても何の差し障りもない情報を、毎回足で探してリポートする連載。「見世物小屋でフリークスを見た」「皇太子御成婚祝賀パレードに行ってきた!」「あるホモの告白」などの一歩間違えば抗議殺到、悪くすりゃ銃弾か?、という危ないネタから「相撲番記者のオヤジのエロ話」「ピンク映画はアメリカB級映画になれるか?」まで幅広い。第一回での「志村けんのルーツはブラック・ミュージックだった!」は「歌のゆびびん」誌編集部から絶賛された。しかし、どちらにしろそんなことはどうでもいいことで、それがこの連載の魅力ですね。




## ✹現代広告概論

毎回具体的な広告を例にとり考察を加える…等と書くと、最低の無批評雑誌「広告批評」の様で全くつまらなそうだが、いやいやそんなことはない。毎回取り上げられる広告がかなりキテいる。例えば「外山恒一の女募集個人広告」「花公路夏男の個人出張SM広告」「花公路夏男のライバル出現!」「包茎広告史」「通販裏ビデオ広告の検証」「オウム真理教の企業体・一挙に800人求人!」など。しかも、それらの広告について、一切の「消し」を行わずにそのまま載せるという過激さ。そのため花公路氏に、BDを見た女子高生・OLから興味本位の電話が殺到したとかしないとか。





## ✹せりなのオシゴト日記

ごく普通の性風俗であるはずの性感マッサージだが、何故か周りに「変態さん」たちをひきつけてしまう不思議な魅力を持った女の子「せりなちゃん」のオシゴト日記。女の子言葉で喋るマゾのおやじ、いきなり自分で浣腸し、ホテルのベッドの上で脱糞してしまう青年、魔法瓶（！）持参でおしっこを持ちかえりたいとせがむ男など、普段は絶対に誰にも見せられない、男たちの無防備な「もう一つの顔」を数多く見てきた美人女子大生の、愛のある人間観察記。主宰のこじまささきをして「BDを通じて世の中に言いたい事があるとすれば、それが一番ちゃんと書けたのはこの連載」と言わしめる自信作。訳あって次号から連載休止だそうだが、ぜひ再開を望む！

## ✹2年A組学級新聞

「現役女子高生がBDをJACK！」というフレーズ通り、女子高生からのお便りやレポート等を彼女たちの直筆で構成するページ。「BDの中で最も読みづらいページ」との称賛（？）の声も多いが「今時の女子高生はこういう字を書くんだからしょうがねえだろ！」だそうです。内容はブルセラショップのあるビルの非常階段でパンツを売り写真を撮らせる娘の告白から、女性向け大人のおもちゃ屋レポート、小学生にナンパされた（！）話から、春休みのヨーロッパ旅行でのロンドンのゲイクラブレポートまで。女子高生って怖いものないっスね。「今度は女子中学生もやりますよ」とのこと。中・高生のお便り＆協力者募集中だそうです。



## ✹ゲロビデオパラダイス

その名の通りの「ゲロ」なビデオを紹介。人形アニメ（ピングーみたいなアレですね）を使った笑える人殺しゲームを描くアンモラルな芸術作品から、性転換・先天性両性具有（なんとちんぽこの下にまんこが！）・ちんぽが60センチ（！）ある黒人などの異端の性の見本市ビデオまで、偏集部が「ゲロ」であると判断すればノンジャンルでなんでも紹介する。極めつけは「アニメ版・白雪姫の裏ビデオ」で、七人の小人が睡眠薬で眠らせた白雪姫に悪戯するというキュートでおちゃめな作品。今度は是非「シンデレラ」とか「赤頭巾ちゃん」もお願い（実際そういうのもあるそうです。偏集部にリクエストを）！

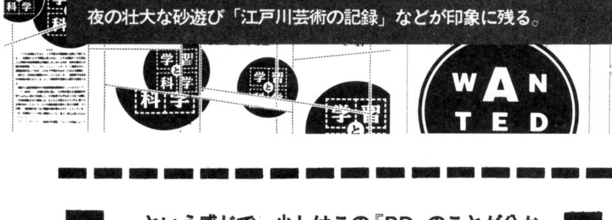
## ✹クラブ・クラミジア

なんでもありのランダムニュースコーナー。重箱のスミをつつく様なマメさで、各界のとんでもネタを紹介。日本に雑誌は数多くあれど、例の辻容疑者が逮捕前に経営していた「ブルセラ裏ビデオ屋」をレポートしたのはBDのみ。他、中国のイメクラ（！）からイランでの恐怖の新法律、工藤静香の二科展入選から石原慎太郎のバカ発言まで、明るい世紀末感覚あふれる紙面が嬉しい。



## ✹いっぽんスジのとおったコラム

人間観察あり、創作小説あり、の不定型コラム（？）。「二枚組みのソフトせんべいのうち一枚をぐちゃぐちゃに噛んだものを一度戻し、もう一枚のせんべいの上に乗せて食べる」などの個人的奇行の集大成「人に言えない恥ずかしい食べ方」や、筆者の実体験に基づいた、美人看護婦に浣腸される恐怖（と喜び？）を描いた「断腸記・僕の尻は戦場だった」、いい歳こいた大の大人による干潮時の河口での深夜の壮大な砂遊び「江戸川芸術の記録」などが印象に残る。



…という感じで、少しはこの『BD』のことが分かってもらえたでしょうか。これ以外にも毎回テーマを設定した硬派コラムやヘンなイラストなどもあり、下ネタから硬派記事まで何でもOKのこの『BD』、ちょっとでも気になったあなたは一度位読んでみてもソンはない！とりあえず最新号を買って読もう！

入手方法は「新風舎・刊、BD●号」と明記の上、全国の書店から注文が可能。一冊¥470。通信販売も送料（何冊頼んでも）¥240で受付中。〒185 国分寺市本多1−5−5坂本ビル3F新風舎BD係まで現金書留か郵便振替（東京7−563087）で。1・3・4号は品切れ（8号までは創刊当時と同じコピー印刷）で、現在13号が発売中。販売に関する詳しい問い合わせは0423-22-8207新風舎まで。

お便り・内容等に関する問い合わせは、〒206 多摩市和田1261-12-208こじま方BD偏集部（FAX 0423-73-4073）までどうぞ！

硬派記事からエロネタまでを軽やかに横断する、超過激ミニコミ『BD』は、現在の雑誌をとりまく状況下に於いて、かなり異色な存在といえるだろう。この『BD』、創刊当時はコピー印刷で、完全な個人作業によって制作されており、そのスタイルは印刷をかけて一般書店の流通を通している現在でもほとんど変わりがないという。今回のDTP特集ではこの『BD』を例として取り上げ、DTPによるパーソナルメディアの成り立ちを、その動機・きっかけから制作過程までを通して追ってみたい。

# わたしはこうして BD をつくりました!!

【文◉こじままさき】

BDを創刊したのは、93年の1月。構想はそれより半年位前からあたためていた。

その頃僕は某求人情報誌会社Rに勤めていたのだけれど、入社から2年半でやめた。会社は給料もいいし居心地もよかったけど、それまで会社での馬鹿げた業務を面白いと感じた事は一度もなかったし、どうせあと何十年かすれば死んじゃうんだから、これ以上貴重な時間を無駄には出来ない、と思ったから。今自分から何かをしなければ、状況はいつまでもこのままでしかない。いくじなしで優柔不断な俺だけど、とりあえずやめた。

やめたはいいけど、これから何をしたらいいのか分からない。今までは広告屋をしていたんだけれど、馬鹿クライアントに媚びたクソ広告なんて今後もう二度と作りたくはない。ということで、何をするにしても完全なゼロからのスタート。シビアだけど「やりたくない事はやらない!」と決めていたので、気分は軽い。まずは、セコくてもいいから何かちゃんと形になった自分のメディアを持って、世の中（…って言うとちょっと抽象的だけど）に発信したいと思った。で、BDだ。

●

BDを作った動機の様なものがあるとすれば、何だろうか。

まず雑誌というメディアが大好きだった。それが「雑誌である」というだけで、何かちょっとひきつけられるモノを感じてしまう。でも今、心からこれだ!って思える雑誌が無い。だから自分でつくろうか、というのが一つ。フロッピーマガジンではなくて、文芸でも芸術作品でもない、紙に印刷された「雑誌」じゃなくちゃダメなんだ、っていう必然性が、自分の中に確かにあった。

もう一つは、今の世の中や、世の中に溢れている人たちの事が、大ッ嫌いだった、ってこと。世の中絶対まちがってる!お前のことが嫌いだ!ってことを、ちゃんと他人に届く形で発信したかった。そして、世の中にはもっと面白いことがいっぱいあるはずなのに、どうして本屋に平積みされている雑誌の多くはどれも似たような紋切り型の「情報」とやらしか載っていないんだろう、という不満。共感してくれる人が確かにいる、という手応えは感じていたし、とにかく自分で何かをやらなければ、話は始まらないと思った。で、BDだ。

●

雑誌の名前はすんなり『BD』にしようと決まった。形と響きが素敵だからという単純な理由。英語の頭文字にしておけば毎回色んな言葉を展開していって遊べて面白い、っていうのもあった。でも、限りなくたくさんあるBとDを頭文字に持つ言葉の組み合わせのうち、もっともぴったりくる「ひとつ」が欲しいなとも考えていたある日、その言葉は向こうからいきなりやって来てBDにぴたりと納まった。

『for BEING DIFFERENT』

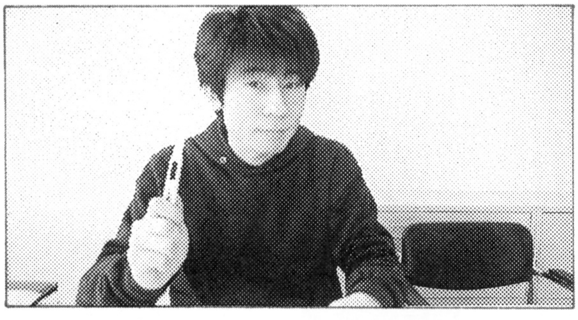
意味は多分あなたが思ったその通り。もしも付け加えるとするならば、僕が「普通」である、もしくはあるべきだと思っている事・モノたちが、常識とか良識とかモラルとか「あたりまえ」とかいった安易な言葉で語られる理不尽な屁理屈によって、「悪いこと」とか「異常」なんていうマイナスイメージの中に閉じ込められている現実について、そろそろちゃんと考え始めてもいい頃かもしれない、って思ったってこと。で、BDだ。

●

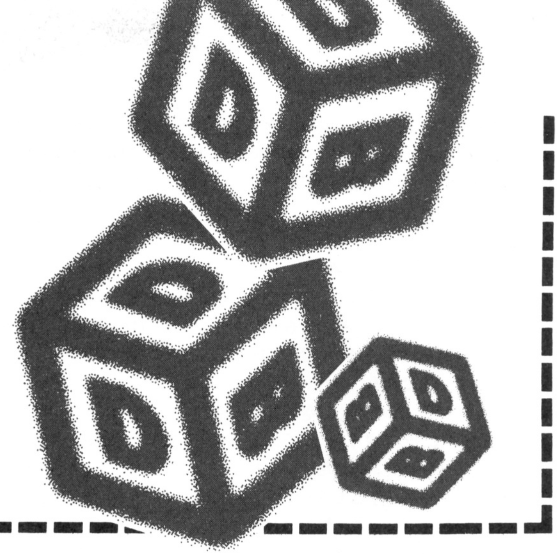
そして具体的な編集作業…なんて言うとちょっとかっこいいけど、要は「どんな内容にしようかなあ」ってあれこれ考えてるだけの事。

具体的な内容に入る前に決めていた事がひとつ。作ってる本人が納得する、っていう大前提さえクリヤーすれば、あとは何でもありでいこう。今までもずっと「まじめ」と「おふざけ」って区別が気に入らなかったし、そんな区分けが世の中をつまらなくしているんだ、って思っていた。ほんとはどっちも素敵なものだったはずなのに、そんな区別が「まじめ」を「カタい・つまらない」ことに「おふざけ」を「単なる頭の悪いバカ騒ぎ」にしちゃったんだと思う。自分は凄く美しいものも大好きだけど、凄く醜いものにも大好きだ。うんこやゲロのお下劣な話と、戦争で人が死ぬのは悲しくていやだ、って話。どちらも自分にとって興味があるという点で同等だ。ここからBD創刊時のうたい文句、「脳みそのシワから金玉のシワまで」というフレーズが出来た。こんな雑誌が一冊位あったっていい。で、





▲「中森文化新聞／特集・若きお騒がせクリエイター宣言／」にて「こじまままさき好青年(／)」と評されたその人当たりの良さについては、「単に気が弱いだけで、ほんとは暗いやつです」と本人は語る!!



BDだ。

●

そして実作業。半分以上の文は自分で書いて、残りは、こいつなら、っていう友人・知人に話を持ちかけた。とにかく内容については妥協したくなかったので気合が入る。それまでは人様に読ませる文章なんて書いた事はなかったので、文章のテクニックなんてまるでナシ。けれど、言いたいことだけは山ほどあった。そこが唯一の強みって言えば言えないこともない。でもそれって大事じゃない？

そしてデザイン。デザインについては内容に比べていまだに全く納得の出来るものは作り出せていない。もっともっとテキストや読者を凌駕する様なとんでもない事が出来ると思ってる。でも自分で自分のためにデザインするのはとても楽しい。版下もコピー紙に切り貼りして作ったし、印刷もコピーなので表現の幅は限定されるけど、そういう「コピーのトーン」を逆に「味」として生かしたデザインを意識してつくる。

ところで、このコピー刷り当時のBDの総制作費は、なんとたったの１万円／　今だって印刷費込みで10万円だ。金なんてなくてもやる気とセンスさえあれば全く問題ない。

次に印刷。これについては後述のBD秘話を読んで欲しいが、ここでも結構こだわっていた。コピー刷りなんだけど、普通のコピー紙じゃなくて、わざわざわら半紙の様なダサい再生紙を使う。これで手に取った時のトーンはかなり違う。コピーで印刷していたオフィスに再生紙はなかったので、わざわざ他から持ち込んで（…って、前いた会社から盗んだんですけど…。もう時効ってことで）印刷。半分に折ってジュースの缶で一部づつプレスして、ホチキスどめ。ほとんど内職の世界。でもさあ、作業は単純でつまらないけど（何せそれを百何十部つくるんだから…）、一冊づつ「自分の雑誌」が出来ていくのってもの凄く嬉しい／　やった人にしか分からない／次はあなたの番。

●

作ったBDを多くの「BDを面白がってくれるはずの人たち」に届けたい。まずは自分が好きな雑誌の編集部あてに、勝手に送りつける。BDの出来には自信があった。しかし／　全然反応なし。あたりまえといえばあたりまえ。冷静に考えてみたって、いきなりヘンなミニコミが送られてきて、もしもそれがおもしろかったとしても、忙しい雑誌の編集者が「面白いですよ／」なんてわざわざ反応してくるなんてこと、ある訳ない。だがしかし、何事も悪いほうへ悪いほうへと考えがちな気弱なこじまは、すぐ「あ～あBD面白くないと思ってるんだきっと、そうに決まってる…」と心配になる。BDの出来自体には自信を持ってるくせにこの矛盾／　しかしそういう損な性格であるのだからしかたない。

でもね、そうは思いつつもちゃんと継続して作り続けたのが良かったと思う。何せ初期のBDは、11号位まではほとんど月間ペースで出していたんだから／　ミニコミでこのペースは尋常じゃない／と何人の人に言われたことか。当時無職だったから出来た技だと言えなくもないが、要はそれが楽しかったし、なによりもまずBDが自分にとって「必要」なものだったから出来たのだと思う。

そうこうしている内、何人かの心あるひとが反応してくれて、そしてそれがきっかけで仕事をもらったり（今こじまが仕事として受けているものは、デザイン・文章の全てが、BDを自分のプロモーションとして機能させた結果頂いたものだ)、何とコピー刷りのBDを全額出資して印刷をし、更に取次ぎを通してくれる、という嬉しすぎる話まで現れた。感謝／

しかしこれからがまた受難の日々。書店に置いてもらおうとして色々と営業にまわったのだが、かなりキビシい反応。ナウなヤング御用達の青●プ●ク●ン●ーなどは、BDをぱらぱらめくるなりいきなり突き返し、「ウチじゃちょっとね…」とぬかしやがった。担当者がBDをめくり始めてから、俺に突き返すまでその間ジャスト１.５秒／今後ここでは絶対何も買ってやんない／と決心するが、そうこうしている間にこじまが買い物を出来ない本屋が結構増えてしまったぞ／

その後は雑誌担当の飯塚氏の心ある配慮により渋谷パルコブックセンターに（しかもとても大きな扱いで／）置かれた事と、「SMスナイパー」「SPA／／中森文化新聞」等で取り上げてくれた事をきっかけに、けっこう全国の書店にも置いて貰える様になっていった様だ。感謝／　これもみんな、BDを楽しんでつくり続けた結果だと思う。

●

ところで、ここまで読んでくれたあなたに対して僕が言えることはただ一つ。あなたにも出来る。BDはたまたまラッキーだった、なんて、まだ何もやってみてもいないあなたにそんなこと言わせない。やってみても何ひとつ変わらないかもしれないけれど、何もやらなければ絶対に変わらない。それだけは確かだ。

そうそう、最後に、僕が会社をやめる決意をする強力な後押しとなった、ある人の言葉を二つ紹介させてくださいね。

まず一つ。甲本ヒロトという男がこう言った。某誌より無断転載する。

「結局ね、夢はみんな持ってると思うんですよ。だけど、その夢の見方としてね、ただボーッとそれこそテレビで見てるだけで『ああ、あんなこといいなあ』みたいな見方と、それから実際にやってみようとして、夢の実現に近づくために何か行動を起こす、例えばマッチを１回擦るだけでもいいんですよ。何かをやろう／ってする瞬間があるじゃないですか。やり始める、それだと思うんですよ、その線を越えるっていうのは。」

もうひとつは、ほんの通りすがりの、多くの人たちが「卑しい職業」であると考えているお仕事をしている女の子がぽつりと言った一言が、グサっときた。その娘はこう言ったんだ。

「やりたい事があるんなら、何でもいいからやっちゃった方がいいよ。だって、やらなかったら、後悔すら出来ないんだから／」

一見してパソコン使用のDTPで制作されているとおぼしき気合の入った美しいデザインの『BD』。その内容のレベルの高さとともに、内輪受けの「同人誌」的なノリとは全く無縁の『BD』だが、そのハード面に於ける制作過程は、実はかなり劣悪な環境下で、しかも誰にでも出来るような初歩的な手法を使って制作されていると聞く。その全貌を主宰者で、全ページのデザインも手掛けるこじままさき青年に語ってもらった。

●

『BD』を作っていく上で、創刊当時から最も心掛けていたことは「普遍的なPOPさ」だ。マイナー臭さや、同人誌的な内輪ノリは大嫌いだし、そもそもメジャーシーンに自分が面白いと思える雑誌がほとんど見当たらない、というのがBDを始めた動機の一つでもあるので、製作者としては比較対象はミニコミではなくてメジャー誌である。また、矛盾している様に聞こえるかもしれないが、商業誌ではないマイナーメディアとしての利点もかなり意識していて、それはまず「100%自分でコントロール出来る」という事と、「既成のスタイルに縛られる事なく、実験的な試みが可能」であるという事だろう。特に後者に関してはまだまだ満足のいくもの、自分の目指しているものからは程遠いけれど、それでもこの2点はいつも意識して作っている。本当はメジャー誌だっていろいろな冒険をしてしかるべきなのに、要はそういう志を持つひとが少ないか、いたとしてもくだらないシステムの前につぶされちゃうんだろうな。あ〜あ、だ。

本題に戻ろう。この『BD』、創刊当時はコピー刷りで、主宰のこじまが一部ずつホチキスで止める、という、これぞ基本中の基本である手作業で制作されていた。セコいと言えばセコいが、内容さえよけりゃこれで何の遜色もない。自家メディアをこれから始めようという人も、これでOKでしょう。BDは現在は一応軽オフ印刷で刷ってはいるけれど、版下まではコピー刷り時代と全く同じ、完全自家製DTPである。であるがしかし、そのBD式DTPは、いわゆるトレンディーかつオッシャレーでハイテクな「DTP」とは、あまりにも違う。

更に言うと、このBDの制作環境は、よくもまあこんな悲惨な環境の中で続けていられるな、と我ながら思う程のしょーもないものだ。

ではその制作過程を順を追って見ていこう。

## BDはDTPに非ず

まず基本にあるのは、これは一般に言われている「DTP」ではない、ということ。BDを見た人のほとんどが「おっ、DTPですね、MACでやってるんスか？」などという感想をもらすが、それは大外れ。なによりもまず貧乏なこじまは、なんとかMACこそ持ってはいるけれど、DTPソフトを持っていない／　それに『BD』創刊当時はMACさえも持っていなかったという有り様。しかし／　その当時から「MACで作ってるんですね」と、腐るほど言われていたし、BDのバックナンバーを見て、どの号からMACが導入されたのかを見破った者はいない。要はパソコンなんぞ持っていなくてもDTPは出来る、ということだし、それはつまりセンスの無い勘違い野郎がMACを買ったって、しょうもない資源の無駄遣いモノしか生まれないってことでもある。なんて、俺ってえらそうだな。一体何様のつもりか。

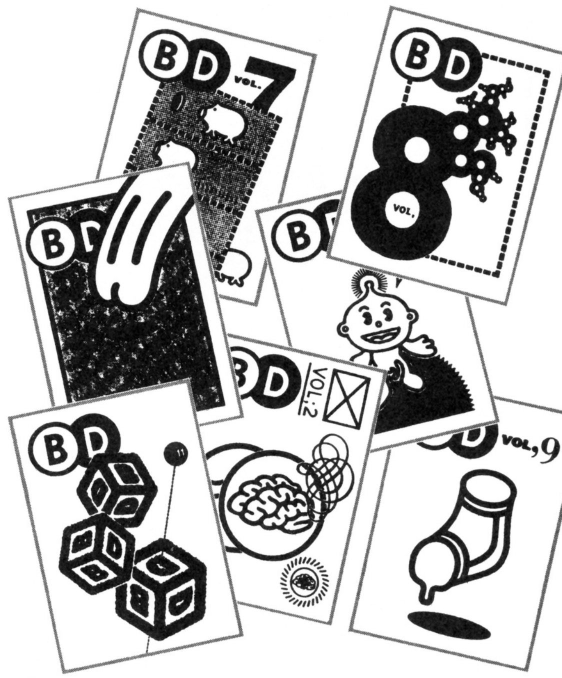
## 非デジタルDTPの基本は版下だ

DTPではないBDは、コンピュータの画面上でレイアウトをしているのではないし、当然データをフロッピーで入稿、なんていうカッコイイ技は、なんだそりゃ、な世界だ。で、当然ながらページ毎に版下を作成している。版下用の台紙はちゃんとしたのを買うと高いので、アマチュアのまんが原稿用紙を使用。値段は10分の１以下という嬉しさだ。しかし枠線のサイズからして違うので、わざわざ一枚づつ青色の芯をいれたシャーペンで罫線を引きなおすという、実に楽しくない単純作業が待っている。不毛だ。安いけど。

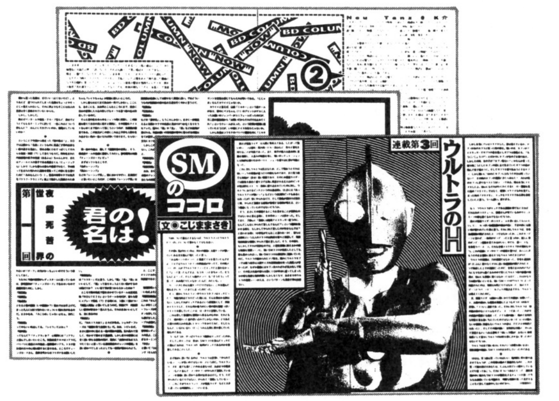
## MACがあるのにワープロ文字

本文の文字は、なんとただのワープロ文字（ちなみに富士通OASYS）。MACを持ってるくせにワープロ文字。これは、こじま所有のプリンター（当然インクジェット。乾くまで時間がかかるので、たまに「ふーふー」したりもする）よりも、OASYSで感熱紙にプリントしたほうが画質がいいからである。そしてそのプリントを、コピー機で70%縮小して使用している。ここがミソ。素人はそのまま原寸で使うけど、ちょっと縮小しただけで印象は全然違う／　素人には普通の活字と見分けはつかないと思う。そして、字間・行間を微妙に調整すること／　これをするかしないかが、素人とデザイナーの差でしょう。これをちょっといじるだけで大分見た目が良くなる。

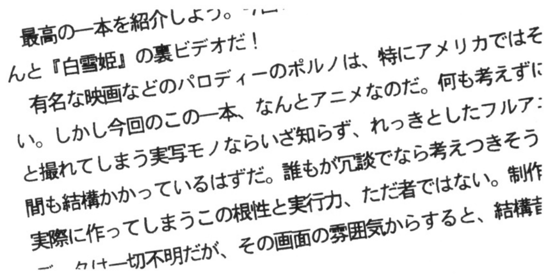
## 切り貼りの恐怖!



▲『BD』の表紙。一切の文字情報を排したグラフィックワークがなんとも言えない不思議トーンを生む。「何かわかんないけどエッチ」という意見も多い。



▲中ページ。確かにパソコンのDTPソフトを使用している様に見える。これが極めてローテックな手作業によって作られているとは／


最高の一本を紹介しよう。
んと『白雪姫』の裏ビデオだ！
有名な映画などのパロディーのポルノは、特にアメリカではそ
い。しかし今回のこの一本、なんとアニメなのだ。何も考えずに
と撮れてしまう実写モノならいざ知らず、れっきとしたフルア
間も結構かかっているはずだ。誰もが冗談でなら考えつきそう
実際に作ってしまうこの根性と実行力、ただ者ではない。制作
その画面の雰囲気からすると、結構

▲BDの本文部分の原寸。可読性も全く問題がない。ワープロを縮小コピーしただけでこのクオリティーを得られるのだから、あとはセンスの問題である。



見出しの文字は、普通は写植とよばれる活字を使う。ほとんど全ての雑誌（当然このGURUも）がそう。しかし！　写植は高いのだよ。見出しひとつ打ってもらっただけで、すぐ二千円とかしちゃう。ので、BDではカナ・漢字が載っているレタリングの本などから、一文字づつコピーして切り貼りするという気の遠くなる様な作業を行っている！　アナログなBDの制作過程の中でも、最もトホホな作業だ。デザイナーが聞いたら呆れるだろうなあ…。という訳で、長い見出しが来ると非常に悲しい。ほんと不毛な作業ですよ、これって。

## 写真

写真については、コピー印刷の時代はレーザーコピーの写真モードでコピーしたものをそのまま版下に使っていた。けれど、軽オフ印刷にしたら、写真はこれじゃ画質が落ちて使えないとの事。ピンチ！　しょうがないので、それ以来写真だけはスキャナーで取り込んでPhoto Shopに落として普通紙にプリントし、網点加工している。プリントは、渋谷のウエマツ出力センターの15分で¥500のセルフサービス。安い！　何枚出しても¥500だぞ。最近ではちょっと余裕が出来たので、印画紙にプリントアウトしているが、それだって某店ではタイムチャージなしの一枚¥1500だ。探せばもっと安い所があるかも。

## うちのMACの立場って一体…

ここでこじまの所有するハードについて触れておこう。MACはQ-800(キューハチと呼んでます！)。それにスキャナーとプリンター。しかしうちのMACはほとんど「英字の写植機」と「写真の製版機」としてしか機能していない！　余りに勿体ないと言えば確かにその通りだが、そんな状態でも立派（？）にBDを出せているんだから、パソコンが無いあなたでもDTP（？）は可能、という事ですね。

## コピー機至上主義

大切な事を忘れていた。MACが無くてもDTPは出来るけど、コピー機は不可欠だ。こじまがBDを創刊出来たのも、中古のコピー機を５万で購入した事が大きい。狙い目はパーソナルユースの廉価機より、中古でもいいから拡大・縮小付きのものでないとお話にならない。近所にコンビニがある人は、気合さえあればなんとかいけるかも。でも、これ一台あれば版下作成から印刷まで出来ていいよ。

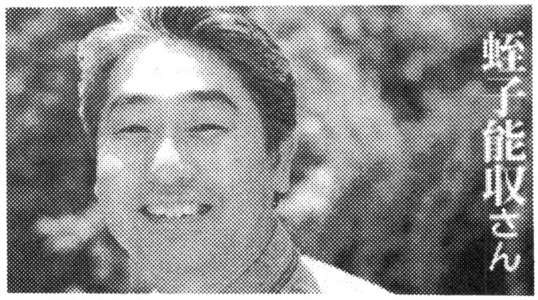
と、ここでBDの秘密をひとつ公開しよう。コピー刷り時代のBDは、こじまのコピー機で印刷していたのではない。勿論街のコピー屋でもない。とにかく予算がないBDは、なんと、こじまの心ある知人の勤める某大手企業のオフィスに休日に無断侵入し、そこのソーター付きコピー機で印刷していたのだ！　すいません、これって完全に犯罪ですよね。こじまはこれを約１年間続けた。金がないあなたにもお薦めだ。この場合「大手企業」ってのがミソで、オフィスはデカイし普段は人も多くバイトだって多いから、一人位知らないヤツが紛れていても誰も気にしない。入口で名前と所属を書かないと入れてくれない会社だって、適当書いとけば全然OK。そこの会社は休日に行っても結構仕事をしてる社員もいたのだが、そしらぬ顔をしてBD刷ってやったぞ！　たまに「本当の」仕事でコピーを取る人に、後ろに並ばれたりするとちょっとドキドキするけど、堂々としてりゃ大丈夫。さすがに「SMのココロ」とかでエッチな写真なんかがバーンと出てるページの時は言い訳できないのでビビったが、結局一度も問題なし。それにでかい会社だと備品も無料でくれるから有り難い…って、勝手に盗んでたんだけど、ま、もう時効ってことで。とりあえず、持つべきものは大企業に勤める理解ある友人ですね。

## ミヤザキな部屋

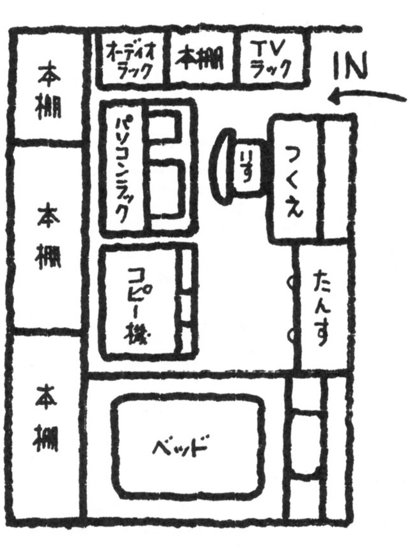
まずはBDの制作環境がいかに劣悪であるかという事をお見せしよう。図Aはこじままさきの自室兼仕事場だ。ちなみに多摩にあるごく普通の公団の団地の一室である。目の前は故・山田花子の実家だ。関係ないけど。部屋は六畳。ただでさえ狭いのに、こじまの部屋には本棚が５つもあり、更にでかいコピー機とパソコンラックとたんすとベッドがあるので、床がちゃんと見えている部分は約一畳分しかない。更に床には本棚に収納しきれない資料その他が浸食し始めている。関係ないがそれらの本の中には莫大な量のSM雑誌なども含まれており、仕事柄（こじまはデザイナーもやっているのだけど、その中にはエロ雑誌やイケイケ系ディスコ情報誌なども含まれる）普通のエロ雑誌も多いが、普通じゃないエロ雑誌の方がはるかに多い。部屋の狭さとも相まって、ほとんどあの「ミヤザキの部屋」である。絶対に今犯罪を犯すことは出来ないと痛感する。パソコンとSM雑誌と、さらに部屋には友達が外国で買ってきてくれた「先っぽがリアルなちんぽこの形をした水鉄砲」などがキュートにディスプレイされている。FOCUSやFRIDAYの喜ぶ顔が目に浮かぶよなぁ。実に危険だ。ところで、うちには３ヵ月に一度コピー機のメンテナンスの人が来るのだが、その時は部屋



▲一文字づつ切り貼るこじままさき青年。「完全に手首から先の作業なので、頭の中では、関係ないエッチな事とかを考えながら楽しく作業をしましょう」と本人は語る。パソコンの日本語フォントの充実を早急に望む！




▲BD誌面より。150DPIを75線で出力。新聞の紙面と同じ解像度だ。




部屋の入口はTVラックと机の角によって見事に塞がれている。その隙間はわずか三〇センチジャスト。デブは絶対に入る事は出来ないだろう。また、オーディオラックの前にパソコンラックが立ちふさがっているおかげでCDを入替える事すら大変な作業だ。ラックの隙間から手を伸ばして、やっとの思いで作業を完了する。ミヤザキの部屋の方が数倍シンプルだ。これは少なくとも、プロのデザイナーの部屋では絶対にない！



「一刻も早く引っ越して広い部屋で作業をしたい！」と本人は強く希望しているが、現実はキビシい。がんばれ、こじま！　大丈夫だぞ、犯罪さえ犯さなければ！



を片づける…というよりは、余計なモノを隠すのでてんてこまいである。実に気が重い。

そして机。デザイナーにとっては机は命だが、中学生の時に買ったライディングデスク（あの、パタンと閉じると棚になるセコいやつ）しか持っていないこじまの机の面積は、ほとんどA3に毛の生えた様なもの。でかい版下をつくる場合、台所の床に這いつくばってやったりもする。悲しい。

更に困った事に、貧乏で一人暮らしをする資金のないこじまは、家族と同居だ。しかも狭い団地。部屋の入口は薄い襖しかない。当然電話の会話は全てまる聞こえ。これは困る。「BDの原稿の件でパンツを売ったブルセラ女子高生との打合せの会話」なんぞを家族に全て聞かれてしまうのはさすがによろしくない。ので、こじまは電話をするときにはベッドにはいり、頭から布団をかぶってするのだ。うるさめの音楽をガンガンかけて。想像してみてくれ。狭い、大音量でどパンクなどが流れるミヤザキな部屋の中、大の大人が頭から布団をかぶって、「それでその使用済みのパンツをさぁ」なんて喋っている図を。今どきこんなかっこ悪いやつ、探したってちょっといないぞ。

…いや、いいんだ。笑ってくれ。そして「こんな奴でも立派にDTPが出来るんだから、俺だって！」とでも思ってくれれば幸いである。なんてな。

## テキストの文字制限なし！

BDの原稿の60％位はこじまが書いているが、残りの部分についてはそれぞれのライター諸氏にお願いしている。簡単な打合せはするし、テーマ設定はするが、細かいところは基本的におまかせ、そのライターの趣旨を尊重している。「書きたい人が書きたいことを書く」のが、最もおもしろいものが仕上がると思っているからだが、ここで他の雑誌と決定的に違う点は、文字数の制限なく書いてもらう、という事。こじまが自分で書く時もそうしている。つまり、書き上がるまでそれが１ページものになるか２ページものになるか分からないという事。テキスト先行では当然デザインの手間・負担は倍増だが、創刊号から一貫してこの方式。アマチュア（だと思っている）であるこじまは、文字数の制限の中で満足のいくものを書くだけの技量がない、という事もあるけれど。

## ラフなしのデザイン

そしていよいよデザインだ。こじまはこれをいきなりやる。一切のラフなどは書かない。もう本番の張り込み用の本文を打って、それをレイアウトしていき、取り合えず一度構成したものから、時間をかけて修正・変更を加え、最終的な形に仕上げていく。きっと普通はこういうやり方はしないんだろうなぁ。でもデザインに正規のやり方なんて、ない。要は最終的にかっこいいものが出来れば、それでいい。デザイン学校で教える事や、HOW TO本に載ってるやり方も「ある一つの方法」に過ぎないと思って、話半分に受け止めておいた方がいい。美大出身のこじまが言うんだから間違いない。だって世の中に溢れてる多くの「プロの手によってデザインされたはず」のものの、なんて最低でかっこ悪いことか！　素人のあなただって、絶対プロと比べて遜色のないものをつくる事が出来る。俺が保証するよ。センスさえあれば、ね。

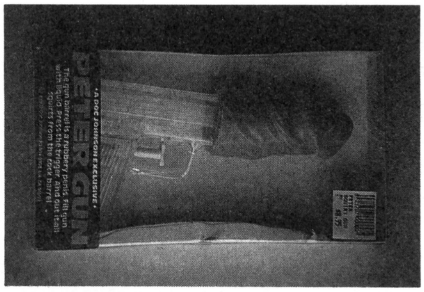
## 最後の台割

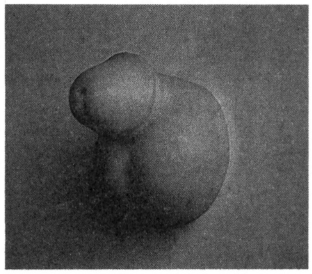
文章もデザインも普通じゃないやり方でつくってるBDの、最も普通じゃない部分、それは台割だ。台割というのは、つまりページ構成のこと。BDの場合、文章が上がって、デザインをして、版下まで全て作ってからページ構成を決めるのだ！　完成した全てのページの版下を床（…はちょっとしかないから、ベッドからコピー機の上まで、部屋中ありとあらゆる所！）に並べてみて、そして内容とグラフィックの両方から検討してページ割を決めていく。

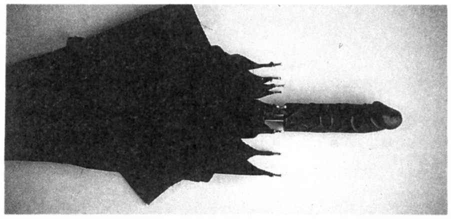
●

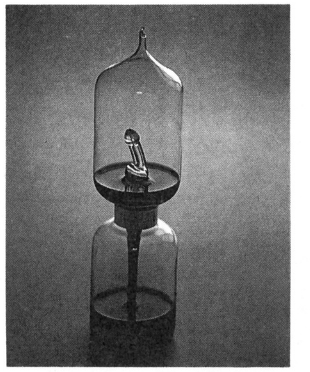
…と、全てに於いて「普通じゃない」やり方をしているBDなので、その制作過程をこの様に公開したところで何の参考にもならないかもしれないけど、言いたい事はただ一つ。要は雑誌（やその他の私的メディア）を作る上で、こうしなきゃいけない、なんていうスタイルや方法論なんて何もないんだ、って事。だから何も知らない、何もつくった事がないけど、でもやる気だけはあるあなたが、もしこれからパーソナルなメディアを持って何かを発信したい、と思った時、その障害となるのは「自分にほんとに出来るのかな」っていう躊躇以外には何もないんだ、ってこと。それだけは確かだ。

これからあなたが、このつまらないものばかりが溢れているつまらない世の中に、ひとつでも何か「面白いもの」を生み出してくれたら、とても嬉しい。それはきっと「２番目におもしろいもの」になるに違いない。１番目は、もちろん『BD』だ！







▲全く関係ないが。こじまの「ちんぽグッズコレクション」の一部を公開しよう。『ちんぽピストル』は水鉄砲になっているが、先っぽのちんぽ部分だけゴム製でいやらしい。別の用途にも使用可能とみた。買ってきてくれた友人（女性）は、税関のX線で銃のシルエットが引っ掛からないかとヒヤヒヤしたそうだ。確かに見つかった場合そうとう恥ずかしい。次の『玉付きちんぽ』は、なんとジュースの缶の先に付けて飲む為のもの。こういうモノがちゃんと商品化されている所がアメリカという国の凄いところだ。『ちんぽ傘』は、把手の部分がリアルなちんぽになっているもの。しかも国産だ！　数年前に、なんと新宿アルタ（！）で購入。リアルな青筋の造形が素晴らしい。しかも黒光り。最後の砂時計の様なガラスの置物は、下の部分を手で持つと、手の熱によって上のちんぽ部分から液体が「ピュッピュッ」と吹き出る、王様のアイデア的商品。液体はキレイな青で、とってもオシャレ。気に入ってます。

P.75-82 DESIGN; BD BAD DESIGN 1994
DESIGN FOR DESIGN



郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・5GU

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

〈キリトリ線〉

| 案内書無料請求ハガキ | |
|---|---|
| フリガナ<br>現住所 | 〒(　　　)<br>都・道・府・県<br><br>TEL(　　　)　　　− |
| フリガナ<br>氏　名 | 年令　　才　男・女 |
| フリガナ<br>学校名<br>学　年 | 立　　　　学年　在学中・中退・卒業 |

| ●参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。 | 記入欄 |
|---|---|
| **学校説明会〔5/9～5/21〕(日・祭日除く)**<br>各専攻コース別の授業カリキュラム、 使用機種、 就職について、 入学試験の内容・倍率等を当学院コースアドバイザーが1対1でご説明します。授業見学や学生作品紹介等、パンフレットでは分らない部分をご覧頂けます。 | 月　日<br>時から |
| **総合説明会＋一日体験入学〔5/15〕**<br>コース別の総合説明（本学院のポジショニングから在校生を交えての学生作品紹介まで）を終えた後、各コースの体験入学を実施します。コースは、現役ゲームデザイナーを招いてのゲーム企画書講座、プログラミング基礎講座、マッキントッシュを使ったCG、映像、サウンドの5コース。各講師のサポートにより、初心者の参加も大歓迎です。 | ※希望コースに○をつけて下さい<br>・ゲーム企画書<br>・ゲームプログラム<br>・CG<br>・映像<br>・サウンド |
| **体験セミナー〔6/12〕**<br>バンタンでは、 毎月体験セミナーを実施しています。 現在、 実際に本学院生が使用している機材で、各コース別に行います。コースは、現役ゲームデザイナーを招いてのゲーム企画書講座、 初心者からのゲームプログラミング講座、マッキントッシュを使用したCGの3コースです。いずれも定員になり次第締切なので、早めのご予約を。 | ※希望コースに○をつけて下さい<br>・ゲーム企画書<br>・ゲームプログラム<br>・CG |
| **全科目模擬試験〔6/19〕**<br>バンタンの一般入学試験の対策をたてて頂くために、 本試験の内容に沿った形式の模擬試験を実施します。この模試を受験すれば、本試験の傾向が把握できるうえに、 成績上位者は、本試験受験の際、試験科目が一部免除となります。受験料は￥1,000です。 | |
| **地区ガイダンス**<br>当学院学校説明会を各地区でも行います。希望する地区をご記入下さい。 | （　　）地区 |

| ●本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけてください。 | | |
|---|---|---|
| ゲームクリエイト専攻 | シナリオ＆キャラクターデザインコース | |
| | ゲームプログラムコース | |
| コンピュータグラフィックス専攻 | コンピュータグラフィックスコース | |
| | 動画アニメーションコース | |
| マルチメディア専攻 | 映像クリエイトコース | |
| | デジタルサウンドコース | |

| ●お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。 | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ | 〒(　　－　　) | | |
| 住所 | | | |
| フリガナ | | 年令 | 男<br>女 |
| 氏名 | | | |
| フリガナ | | | 学年 |
| 学校名 | 立 | | |

バンタン電脳情報学院　●案内書無料請求＆イベント申込ハガキ

# BE A DIGITAL MEDIA CREATOR

バンタン電脳情報学院は
「デジタルメディア業界で活躍したい！」という君を、
現役のクリエイターをそろえた講師陣と最新鋭のマシン達、
そして万全のカリキュラムでサポートする！







## ●ゲームクリエイト専攻●

シナリオ＆キャラクターデザインコースでは、ゲームデザイナーやキャラクターデザイナーとして業界で活躍するため、プロフェッショナルなゲームデザイン方法や実践的なキャラクターデザインのノウハウを習得する。またゲームプログラムコースでは、ひとり一台づつDOS/Vマシンを使用して、CやC＋＋といった言語でゲーム制作実習を行うことにより、プログラミングをマスター。「即戦力のプログラマー」となるのである。



## ●コンピュータグラフィックス専攻●

コンピュータグラフィックスコースでは、マッキントッシュを利用して、雑誌などの誌面を彩る２Ｄや３ＤのＣＧデザインを中心に、ＤＴＰ技法などを学ぶ。また、動画アニメーションコースではＴＶのオープニングタイトルなどでおなじみの、ＣＧによるアニメーションデザインを学ぶ。ＣＧデザイナーやデジタルアニメーターとして活躍する人材を育成するのである。



## ●マルチメディア専攻●

映像クリエイトコースでは、映像作品の制作から「ジュラシック・パーク」などでメジャーになった映像のデジタル処理全般を学ぶ。また、デジタルサウンドコースでは、マッキントッシュを使用して作曲、演奏をはじめとしたコンピュータミュージックを学ぶ。映像業界をクリエイトしていくハイパーメディアアーティストや、マルチに活躍できるデジタルミュージシャンを育成するのである。





### '95募集COURSE

- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

**全コース昼間部2年制**

### INFORMATION

5/9(月)～5/21(土)(日・祭日除く)学校説明会
5/15(日)　総合説明会＋1日体験入学
6/12(日)　体験セミナー
6/19(日)　全科目模擬試験

地区ガイダンスは下記の日程で行われます。
詳しくはTelにてお問い合わせ下さい。

6/5(日) 水戸・高崎　6/12(日) 新潟・宇都宮
6/19(日) 名古屋・鹿児島 6/26(日) 広島・松本




VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで。

0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-5GU

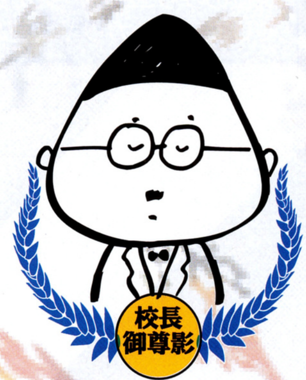
〈資料請求番号067〉

南伸坊の Shimbo Minami's Fake School

# フェイク・スクール

## 第四講

### 校長訓辞



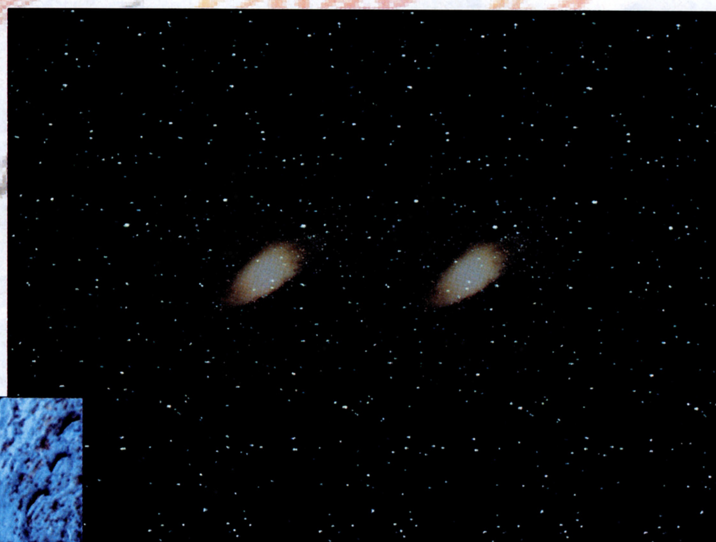

エー、本日は、先生方がお忙しいということで、自習ということになりました。自習というのは自ら習うと書いて、自習です。自ら慰めると書くと自慰で、これはドイツ語でオナニーといいます。聖書創世記にオナンという人物がでてまいりますが、このオナンさんがオナニーの元祖なんですね。そういうワケで、校長先生は何を言おうとしたのかと申しますと、自習を自慰をするくらいの熱心さでやってほしいと、そういうことです。

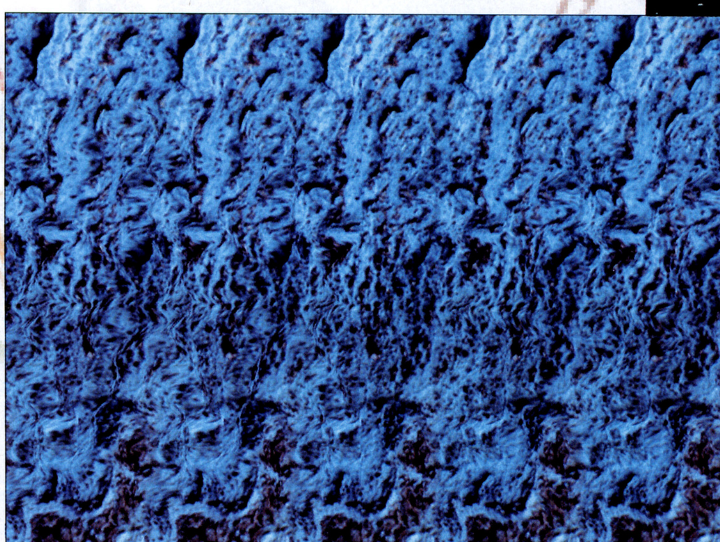
### 掲示板

●今月は「今月の講師」の太田講師がステレオグラムのビデオ制作で多忙のため、通常の講義は行わず自習とする。生徒諸君には自習用のテスト教材を用意してあるから、決して怠けることなく各自学習に勤しみ、解答を提出すること。

●本校では生徒諸君の作品を受け付けている。本校の教育方針に沿った作品ならば何でもOKである。優秀な作品は誌上で紹介し、記念品を贈呈する。最近作品が少ないので、生徒諸君のより一層の奮起を望む。

フェイク・スクール事務局





太田講師が鋭意制作中のビデオ『3Dコスモス』から
映像：太田孝幸／柴田幸治、音楽：村山達也
制作・発行：学習研究社
定価3,800円、6月初旬発売予定

◉フェイク豆知識

日本人の海外旅行の行き先としていちばん多いのはアメリカで、年間332万人が渡米している計算になる（1991年、世界観光機関ほか）。

Design : INOUE DESIGN

# 4 惜しい日本語

得点

点

制限時間：40分

【1】どこがどう間違っているのか、その箇所を指摘しなさい。（各10点）

協力：渡辺博海先生

(1)




拡大図

(2)




拡大図

**本校の教育方針**

一、面白い
一、インパクトが強い
一、ばかばかしい
一、わかりやすい
一、オメデタイ

**フェイク豆知識**

1992年にくもん子ども研究所が「中学生の憧れの国」についてアンケートをとったところ、ほぼ半数の中学生がオーストラリアを挙げて一番人気となった。

# 4 惜しい日本語

| 得点 | 点 |
|---|---|
| 制限時間：40分 | |

【2】間違っている箇所を指摘し、その間違いがもたらす効果について述べなさい。（20点）

協力：吉村信先生




◉フェイク豆知識

日本人にとって「ショッピングがたのしめる国」は香港が60・7%と圧倒的な評判。以下シンガポール、フランス、ハワイ・イタリアの順に人気が高い。

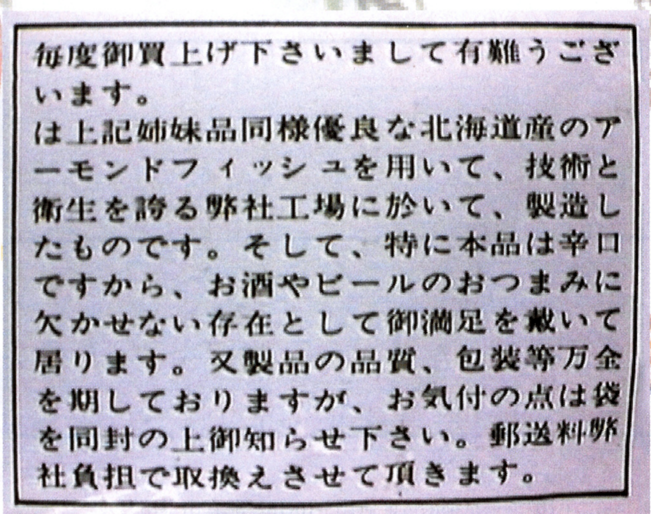
【3】間違っている箇所をできるだけたくさん指摘しなさい。（30点）

協力：コモエスタ坂本先生









毎度御買上げ下さいまして有難うございます。
は上記姉妹品同様優良な北海道産のアーモンドフィッシュを用いて、技術と衛生を誇る弊社工場に於いて、製造したものです。そして、特に本品は辛口ですから、お酒やビールのおつまみに欠かせない存在として御満足を戴いて居ります。又製品の品質、包装等万全を期しておりますが、お気付の点は袋を同封の上御知らせ下さい。郵送料弊社負担で取換えさせて頂きます。

【4】あなたが実際に見聞した「惜しい日本語」の例を具体的に挙げなさい。（40点）

◎フェイク豆知識

日本人旅行者にとって親切な国と思われているのはハワイ（国ではないが）。アジアではシンガポール、台湾がまあまあ安全だと考えられている。

フェイク豆知識出典：『朝日データブック TOP RANKING1994』（朝日新聞社）

# 諸君のユニークな解答を待っているぞ！

南伸坊の Shimbo Minami's Fake School

## 4 惜しい日本語

得点　　点

制限時間：40分

| 住所 | | | | 氏名 |
|---|---|---|---|---|
| 年齢 | 性別 | 職業 | 電話番号 | 電子メールアドレス |

【1】

(1)　　　　(2)

【2】

【3】

【4】（別紙添付による解答も可）

※本校に対する意見、感想など

応募方法

●このページを切り取るかコピーして解答を記入し、郵便またはファクシミリにて事務局まで提出すること。電子メールによる解答も可とする。

●提出期限は1994年6月1日（消印有効）。

●期限内に解答を提出した生徒の中から成績優秀者5名を誌面で表彰し、豪華記念品を授与する。

あて先

〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部内
フェイク・スクール事務局
ファクシミリ：03-5467-0187
電子メール：LDB00443@niftyserve.or.jp

# SE Books 翔泳社の本

## Apple社のさらなる挑戦――――Newton誕生のプロセスを追ったフォトドキュメント




マーコス・クーナラキス 著
ダグ・メニューズ 写真　大谷和利 訳
192ページ　オールカラー 上製本　定価：4,200円

# デファイング・グラビティ
## The Making of Newton
### ―Newtonテクノロジーの誕生―

**好評発売中**

これは、ただひとつの理想を追いかけて、再び革命的なテクノロジーを世に送り出そうとするApple社内の熾烈な競争を描いたインサイドストーリーである。社運を賭けた商品“Newton”のアイデア誕生から製品に結実するまでのプロセスを豊富な写真とともにドラマティックに追っていく。Newtonの奥に潜むテクノロジーの追求とビジネスの冒険。アメリカで最も革新的な企業の人間模様。勝者と敗者がめまぐるしく入れ替わる世界で頂上にふみとどまろうとするものが冒す危険な挑戦。リスクに挑戦することで新次元への脱皮をはかるApple社というひとつの企業像を浮かび上がらせるとともに、20世紀を代表するNewtonテクノロジーの魅力を語る本書は、いま全米でも大きな注目を集めています。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社 出版事業部販売部
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361 FAX.03-5467-0360

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。
〈資料請求番号SE〉

キッチン・アミーガ・シンク　004

# Kitchen Amiga Think 台所で考える

文：アンドニス・パパギカ

第4回

## AMIGAの上にお好み焼きはのせないでほしい

（大阪府31歳男性既婚）

Text:
Andonis
PAPAGIKA
Photo:Paul ANDREW
Model:Delroy ELLIS Jr.
Hair Make:
KUMANO Kensuke
Stylist:Joanna KWOK
Design:INOUE DESIGN

**今月のオテホンズは、AMIGA上で見られたらいいのにねえ**

前略

あやめの花も色づく頃、みなさまにおかれましてはAMIGAとともにいかがお過ごしでしょうか。お宅のAMIGAも日に日に成長し大きくなられたことでありましょう。小生のAMIGAはファイル過食症気味でありまして、ハードディスクの中は満杯状態ですが、MOに負けじと元気にファンの音を響かせております。変わったことと言えば、新しいWARP ENGINEという加速板を食べさせましたところ、ファイルを食べたり、暗算する行動が速くなりまして、家主といたしましては、うれしい限りでございますが、知恵熱でも出して暴走しないかと少々心配をしております。どちらにせよ、AMIGAとの幸せな日々が過ぎております。

敬具

日本では伝統的に時候の挨拶から入るのが正しい文章であると聞きおよんでいるので、そうしてみました。折り目正しい挨拶から新しい出会いが生まれるとも申します。

さて、生まれるといえば、オテホンズ004の「Birth」でございます。

この作品はAMIGAのレンダリング3Dソフト「Imagine」を使って作られておりまして、不思

**オテホンズ004「Birth」**
1994 GOMI Hiroshi
Imagineを使って作られた五味さんの作品。何が誕生したかは本人に直接きいてないので、知りたい人がいればお便りください。今度までに聞いておきます。でもってこの作品、印刷でどこまで表現できるのか疑問なのですが、ライティングの参考にはうってつけでしょう。同じオブジェクト、同じレイアウトであったとしても、ライトの選び方や位置でまったく違った表現になる。そこがレンダリングCGの醍醐味のひとつかもしれません。



議な空間が現出したものでございます。で、空間に飛びかう球なのですが、Imagine2.9から採用になったパーティクルという機能を駆使して作られているので、関係者はビックリしながら、「へえ、そうかあ」などと納得してください。

できるならば、オリジナルのIFF24ファイルをAMIGAのフルカラーボード上で見たいものです。とりあえず誌面上で申し訳ないところですが、じっくりご覧ください。うなずくところがあるのではないでしょうか。

## 台所からは、持っているよと、お手紙を出すことにしましょう

さて、第2回に登場した小寺さんも使っていたこの「Imagine」なのですが、なんでもついに3.0が登場するとかしないとか。現在のヴァージョンは2.9なのですが、一般に買えるものは2.0でして、どうやら2.9は3.0へのつなぎとしてレジストレーションカードを送りアップグレードする意志を示した人に送られてきた模様。

といっても、太平洋の向こうのアメリカのこと。様々なソフトやハードなどのレジストレーションカードを送ってもなしのツブテという状態もままある。そういう時、懸命なるAMIGAユーザーは怒ったり、あきれたりしないのです。だまって、FAXなどを送り着けて存在証明をする。それでもダメならとりあえずあきらめる（苦笑）。この潔さとなんとかなるよな的あきらめの良さを持つと、楽しいAMIGAとのおつき合いができるようです。まあ、キチンとレジストレーションカードに書き込んで送れば、大体大丈夫ですが、がんばりましょう（なにをがんばるのだ）。

時に忘れた頃に、急にお知らせが送られてきたりして、「この時の感激は何モノにも変え難い」とわけのわからないことを叫ぶユーザーもいます。逆にAMIGAの場合ソフトがかなり安価ですから、場合によっては送料とアップグレード料が新品買うのとそんなにかわらないなんてこともある。このあたりはAMIGAの洋雑誌などをこまめにチェックして確認することが肝要でありましょう。

とりあえず、一般的には『AMIGA WORLD』。3DのCGをやりたい人は『VIDEO TOASTER USER』あたり。

『VIDEO TOASTER USER』は名前通りビデオトースターの専門誌なのですが、アクセラレータ、グラフィックソフトなどのレビューや広告がいち早く登場するので、グラフィックしたいユーザーには参考になることも多いはずです。

## そういえば今号のGURUの特集はDTPなんですって？

筆者はかつてサンフランシスコにあった某AMIGA雑誌の編集部で、AMIGAでDTPやっているのを見て、頭がクラクラした覚えがございます。これは夢なのではないだろうか（笑）。実際今でも、AMIGAのDTPソフトというのはいくつか存在してます（しかし使ったことがないのでわからない）。考えてみれば英語ですから日本語でDTPを行うよりは軽やかにできるのでしょう。

しかし現在日本においては「DTPはマックでね」という図式ができあがっておりまして、印刷所の方も「マックにしてえね、お客さん」という対応ができるようになっております。ということは、AMIGAで作られた投稿作品などを扱うこの「K. A. T.」でもAMIGAのファイルはマックへ持っていかねばならないのであります。

これがですね、一応、マックのフォトショップやデバベライザーといったソフトならAMIGAのIFF24まで開けるのですが、まだHAM8には対応していない。いや、HAM8に対応してないのは、そのうちだからよいということにしよう。それより問題なのは、アスペクト比とレゾリューションだったりするんです。

つまり、AMIGAのピクセルとマックのピクセルの縦横比が違う。モニターに映し出す時のレゾリューション（解像度）もマックとAMIGAでは違う。

それではどうなるかといえば、AMIGAでたとえばハイレゾリューション、インターレース、スタンダードの絵を描いて、マックに持って行きます。すると縦が縮んだ横長のものになってしまう。ローレゾでも同じこと。操作画面などでしたら、「それもよいではないか、がはは」、と鷹揚に構えようと思えば構えられるのですが、作品だったりしたらそうもいかない。

たとえば、LW（ライトウェイブ）3Dですとレンダリングのモードにプリント RESOLUT-IONというのがあって、マックなどへ持って行く時のことを考えてあったりする。その実例が創刊号のホリイさんの作品だったりするんですね。

しかし、LW3Dですべて作るわけにゃいかないのですから、印刷のことを考えた場合、どうするかといえば、先月ちらりと紹介したAMIGAのADProなどでピクセルアジャストを行うなんてことが必要になってくるのです。しかし、ADProよりフォトショップでやりたいという場合には、縦を2割ほど伸ばす。だけど、こうするとピクセルの形が違うわけですから、少々歪んで見えたりすることもある。なんだかなあ。

で、一番の方法は……モニター2台並べて比べながら調節する（おいおい）。そりゃあんまりだ。ですから、K. A. T. ではとりあえず、だいたいの作品をフォトショップで640×480に直すなんてことをやっています。800×600のものはそのままだったりします。早い話が4対3にする。

なんだかここまでくると、どちらがオリジナルでどちらがコピーなのか、オリジナルファイルってなんだろう、というような電子メディアに関する思想的考察になっていってしまいそうです。これはこれで面白いのですが、K. A. T. ではやりません。別の機会のテーマにします。

あ、でも、投稿の場合はピクセルがどうたらこうたらとかそんなこと気にしなくて結構です。ぽんぽん送ってください。

なんだか、今回は苦労話になってしまいました。来月は前向きに行くことでしょう。投稿及び質問、提案、要望、ハゲマシ、できれば文句はナシにして、お便りください。

たまたま編集部のAMIGAにあった落書きの絵をマックに持ってきました。はい。なんとなく平べったいでしょう？（どこで判断すればよいのだ(苦笑)）。マックやウィンドウズでは画面をつくっているピクセル（点）が正方形なんですが、AMIGAのピクセルは縦長なもんでAMIGAで丸を描いたつもりでも他のマシンでは楕円になってしまうのでした。アーメン。

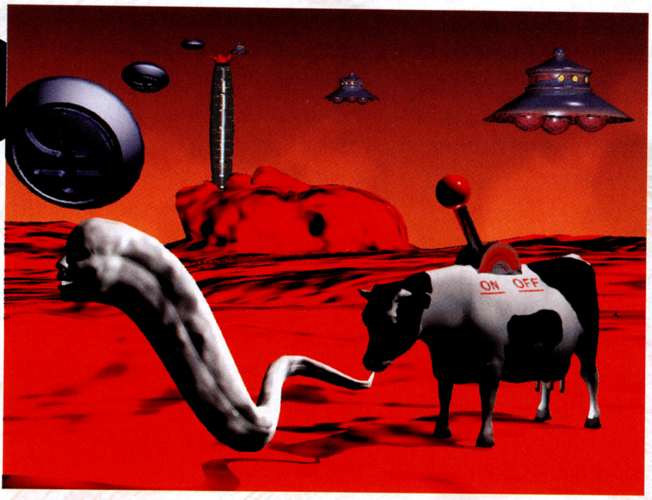


**これぐらい違うわけです**

というわけで、フォトショップなど文明の利器を駆使して（ってほどでもないが）絵全体を縦方向に伸ばしたんであります。これでも違うと言えば国産米とタイ米ぐらいは違うのですが、タイ米だって十分おいしいよと台所からは主張させていただきたいと思う次第です。

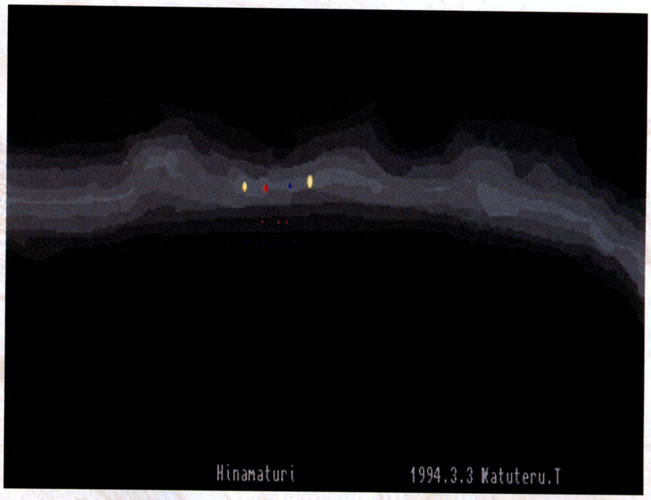


# 台所からの投稿作品




**火星想像図** 1994 今田延彦

今は亡きA500にA530（*注1）をつけ、「幼少の頃に見た『火星の顔』を想いつつ」ここまで作った今田さん。イマジンにエッセンス、デラペにアドプロを使いこなしてるとのこと。味のある空間が出現して、今田さんの脳の中を覗いているようで楽しいです。おまけに今回の特集でもあるDTPでの作業のことを考えてマックのPICTフォーマットにしてくれたりして、わざわざすいません。ぺこぺこ。




**HINAMATSURI** 1994 高橋勝輝

編集部のA4000/30の中に残された作品。どこがひなまつりかあまりよく分からないかもしれないが、これはこれで立派にひなまつりを表現してしまっていると推察されます。グラデーションも美しい。純粋に絵を描くという行為にもAMIGAは対応可能という実例。



**WOODY BOY** 1994 ささまる（笹埜能史）

このアニメーションを見たとき編集部内で「おおお」と声があがったわけでありました。数点送ってくれたのですが、作りこんであるだけでなく、ヨーロッパの寓話のような独特の世界観。作者は図工の先生であるとのこと。今後もばしばし送っていただけると筆者他、編集部にたむろする人々はうれしい。




**KOHAMA ZUKO CLUB** 1994 ささまる（笹埜能史）＋図工クラブの小学生

ささまるさんから続けて数点送られてきたのでもうひとつ紹介してしまいたい衝動にかられてしまった。小学生が作った作品をVIDI AMIGA 12（*注2）で取り込んで作られたそうだ。子供たちの作った人形が動きます。こういった子供の作品という素敵な素材がそばにあるというのはうらやましい限り。そうか、家庭にはあるのだな。

## 今月の注釈

### 注1 A530 Turbo

AMIGAのサードパーティーとしては最も著名であろう会社のひとつ、Great Valley Products社製のA500用のアクセラレータ＆ハードディスク＆RAMボードユニット。A500の左サイドのエクスパンションポートに挿す。40MHzの68EC030が搭載されていて、40MHz 68882はオプション。RAMは8MBまで拡張が可能。SCSIハードディスクも内蔵。しかし、A500そのものが現在すでに入手困難なので、使い道はあまりないのかもしれないが、A500がたまたま手に入ってこれ（A500）でレンダリングするのだ、と思った日にはこれ（A530）もひとつの選択です。AMIGA WORLDなどの広告でまだまだ見つけることができるでしょう。また、同じGVPからA500用にはSCSI＋RAMボードでもあるA500-HD8+という商品もでています。

### 注2 VIDI AMIGA 12

それなりの取り込み精度を誇るAMIGA用のビデオデジタイザ。スコットランドのRombo社の製品で、実際のところA1200やA4000などのAGAマシンで使うのがベスト。非AGAマシンでは少々悲しいものがあるかもしれない。逆に言えばA1200があるなら持っていると何かと便利。Workbench 2.0x以上のシステムが必須。モノクロなら動画取り込みも可能。値段は日本で買っても2万以下。しかし、今買うなら少々高いけれどカラーで動画取り込みができるようになったVIDI AMIGA 12 RT、または24BITフルカラー、16万8千色で取り込みできるぞというふれこみのVIDI AMIGA 24 RTにするべきでしょう。ただ、24BITということになると、他にも優秀な周辺機器がAMIGAにはいろいろありますし、気楽に使えるというものではないから、このあたりは人それぞれかと思われます。



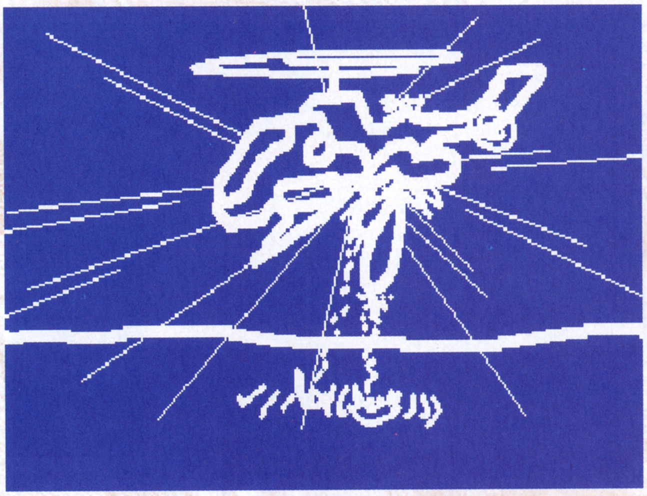

### 注3 PICASSO II

現在激戦状態にあるAMIGAの24BITフルカラーボードの中でも、性能と値段のバランス、つまりコストパフォーマンスに優れていると評判のPICASSO II。ドイツのVillage Tronic社製。1280×1024で256色、800×600で1670万色以上の表示が可能。Workbench 2.0x以上が必要で、A2000、A3000、A4000のZorro II、Zorro IIIスロットに挿す。話によれば、マックエミュレータであるEMPLANTと非常に相性が良いらしい。PICASSO IIのボード上にディプレイメモリーが載っているので、システムメモリーをグラフィックメモリーとして使える。24BITフルカラーペインティングソフトTV PAINT のジュニアがついてくる。その他いろいろおいしいソフトもついてくるようである。そのうち詳しく紹介されることでしょう。



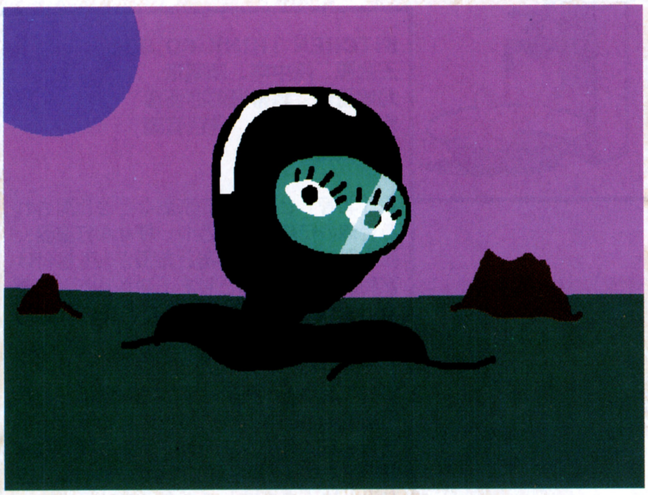
**水上の美しき友情** 1994 水谷信子

編集部のA4000/30に美大進学が決まっている女子高生が残していった作品。ビビッドな色使いが目に心地よし。キャラクターもいい雰囲気。光の表現など、観察力のタマモノというやつでありましょうか。次はアニメーションに挑戦したりすると、よいかもしれませぬ。



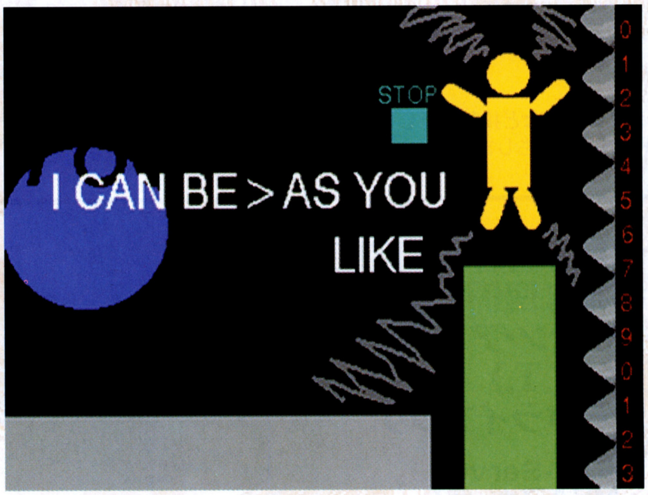
**ちんもくのかんたい　だい2かい** 1994 nendo

作者は編集部に数人で大挙して押し寄せ、数点のアニメーションを持ってきたとのこと。今回はそのうちのひとつで、フレーム数135枚の大作のうちのワンフレームをご紹介。「だい1かい」もあって、続けてみると楽しさ倍増。カット割りなどなかなか見せてくれます。「タイトルを『ちんぼつのかんたい』にしてもよかったかも（笑）」は筆者の妻の弁（妻って誰だ）。



**AMA** 1994 渡部規美雄

前回に続いて登場の渡部さん。これ、シンプルなのだけど、わかる。何がわかるのか、よくわからないのだけど、かなりわかる。「AMA」は「海女」なのですよね。見ればわかるだろうと言えばそれまでだが、やはり「AMA」だよな、と思える力がある。




**INDY** 1994 長江正生

長江さんも前回に続いての登場。実は「IKA」と「MAGMA」とこれとどれにしようか迷ったのですが、前回と違った雰囲気ということで今回はこのアニメーション。やはりDEMOをかなり見ているのではないかとあらためて思いました。もっといろいろ、作品を見てみたいものであります。

## 今月の質問

「火星想像図」を投稿してくれた、今田さんから以下のような質問がありました。「『コモエスタ・アミーガ！』は確かに名著だと思います。しかしアキハバラの似たような名前の某店とディープな関係があるのでしょうか？」

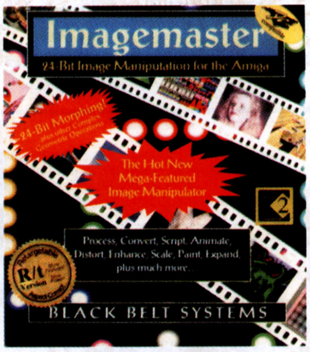
このことについては、筆者も気になっていたわけですので、一応、AMIGA本『コモエスタ・アミーガ！』を出している出版社がこのGURUを出している出版社と同一であることをこれ幸いとばかりに、さっそく確認してみました。

それによりますと「あの本の筆者のひとりとあの店をやっている人が昔からの知り合いらしくて、あの店をやってる人があの店を出そうとした時、あの店の店名を決めようとして、あの本の筆者のひとりに『名前をかしてよ』といったらしくて、あの本の筆者のひとりが『別にいいけど』といったらしいです」。なんか、よく分かったような分からないような説明ですが、同じ名前だからややこしくなるんで、やたら指示代名詞が多いわけですな。しかし、よりわかりづらくなったという話もある。

まあ、ディープな関係というよりは、知人どうしのナアナアでそうなったというあたりが真相のようです。AMIGAらしい話といえばそれまででありましょうか。

## 今月の先月の追加

先月、Black Belt SystemsのImagemaster がどこかへ行ってしまったように書きましたが、ニューヴァージョンになりました。Imagemaster R/t 1.06がそれ。あのダンジョンのごとき階層メニューがプルダウンメニューに変更され、ユーザーインターフェースが大幅改良されて使いやすくなり、新しい機能も搭載して再登場。IFF24フォーマットのイメージロスを無くしてコンパクトにセーブできるというTRIMフォーマットのサポート。エフェクトやモーフなど様々なイメージ加工も可能。オールインワン的イメージプロセッシングソフトとして、なかなかのものに生まれ変わったと評判であります。

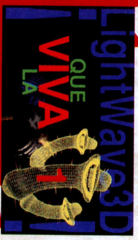


## 今月のお勝手ロ

### ○CFC大阪フォーラム開催さる

大阪で去る3月20日、AMIGAのユーザーズクラブCFCによるフォーラムが開催されたらしい。話題のPARやLW3D、IMAGINEなどのデモやらマックエミュレータなどがばしばし登場したとのこと。なんでも夏には東京でフォーラムを行いますから、一応言っておいてくれということなので、一応言っておきます。日時、場所、内容等詳しくはそのうち連絡が届くということであります。

### ○LW3Dの日本語版ビデオ発売さる




日本語で説明されているLW3Dのビデオが出ると先月お知らせしましたが、ついに登場してしまったようです。ビデオの名前は「!Que Viva la 'Light Wave 3D'! 1」。日本語名は「ビバ　ラ　ライトウエイブ3D　日本語版　1」。例のSABOTEN BROTHERS製であります。内容的にはモデリングからレイアウト、アニメーションまでひと通りをすべて紹介した初心者や中級者、おまけにとりあえずライトウエイブ3Dってどんなソフトか見てみたいという人にもうってつけのビデオなのでありました。他機種の3Dソフトユーザーなどにもいいかもしれないというカンジ。収録時間は50分ほど。TIPS編もそろそろ出るらしいので、かつもくして待ちたいものです。

### ○第4のAMIGA本タイトルわかる

先月お伝えした技術評論社という出版社からのAMIGAのグラフィック関係本ですが、タイトルは『AMIGAグラフィック　エキスパート』となった模様。なんでもこの連載でも頻繁に登場するDeluxe Paint IVやBrillia
-nceやら、大語界やら、LightWave3DのIFF扱いやら、GEN-LOCKやら、今回ちらりと書いたIMAGINEやらの実用的マニュアル本になっているらしいです。

たれこみ情報など掲載いたします。AMIGAに関する情報ならなんでもOKです。お待ちします。




**Tuuten_Kaku!** 1994 浦山武士

「これはもう“オテホンズ　スーパー”となってもいい物です」とぬけぬけと書いてきた大阪の浦山さんは、シーナリーアニメーターで背景を作り、今、AMIGA界で話題の24BITフルカラーボードPICASSO II（*注3は前ページ）+TV　PAINT（Jr.の方だろうなあ。PICASSO　IIについてくるし）で描いたのであった。モニターに絵が現れた瞬間、思わずふきだしてしまった。不覚であった。しかし、新世界の串カツ屋近江屋はどこにいったのだろう。この作品には出てないようだが。情報求む。




# 台所と通信とAMIGAの幸福な関係
# キッチン・アミーガ・シンク(K.A.T.)
# データライブラリ

## NIFTY-Serve
## ・MSAフォーラム
## データライブラリ7番

このページに掲載されたすべての投稿作品は、NIFTY-ServeのMSAフォーラム（FMSA）内にある「キッチン・アミーガ・シンク（K. A. T.）データライブラリ」に登録されます。一枚絵は機種汎用を考えてGIFフォーマットで、アニメーションはオリジナルファイルとマックのQuickTimeで、音楽データなどはそのまま登録しますので、お手持ちの機種に合ったファイルを各自ダウンロードしてご家族でお楽しみくださいまし。

「GIFなんて見られないよう」という方は同じNIFTY-ServeのPICSフォーラム（FPICGL）に行かれると何かと便利かと存じます。かしこ。

```
ようこそNIFTY-Serveへ
 Copyright (C) 1994
 by NIFTY Corporation
 All Rights Reserved

前回LOG OUT 94/03/04   17:14:52
－メールが１６通届いています－

NIFTY-Serve   TOP
 1. サービス案内・検索              2. 電子メール
 3. 掲示板                          4. CBシミュレーター
 5. フォーラム                      6. ニュース／スポーツ／天気予報
 7. 企業／経済／ビジネス            8. 新聞・雑誌記事情報
 9. 生活／教育／就職               10. 趣味／旅行／ゲーム
11. ワープロ／コンピューター       12. ショッピング／アドコーナー
13. 海外データベース(INFOCUE)      14. コンピュサーブコーナー
15. ビギナーズコーナー             16. 他ネット接続サービス
 E. 終了
>GO FMSA

T2さん、ヌルチメディアの王国へようこそ。
+---------------+
:      ○        : ＭＳＡフォーラム
:MICR○          :
:    S○FTWARE   : presented by
:  ASS○CIATES   : 株式会社　マイクロソフトウェア アソシエイツ
:      ○        : 〒110 東京都台東区台東 2-1-1 東秋葉原ビル
:      ○        : TEL 03-5688-1411   FAX 03-5688-0950
+---------------+

株式会社　マイクロソフトウェア アソシエイツは秋葉原に移転しました。
詳しくは電子会議室１番「ＭＳＡからのお知らせ」をご覧ください。

<MSA Forum >   FMSA
1:お知らせ          2:掲示板       3:電子会議
4:データライブラリ  5:会員情報     6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール    8:オプション   E:終了
>4
『話シェル』お試し版は、LIB.2「サンプル版、差分ファイル、β版」
に移動しました。

番号  総数  登録済  最新    ライブラリ名
 1     11   ( 11)  09/28  [MSA]   製品カタログ
 2     13   ( 13)  02/10  [MSA]   サンプル版、差分ファイル、β版
 3     41   ( 41)  02/14  [MIND]  ユーザツールズ
 4     27   ( 27)  02/10  [IBA]   ヌルチメディアライブラリ
 5     12   ( 12)  12/16  [WIN]   BeatWord Tools
 6      3   (  3)  07/19  [seed]  seedバックアップ
 7      3   (  3)  02/15  [GURU]  キッチン・アミーガ・シンク
 8     28   ( 28)  02/14  [MSA]   だいごかいのもと
 9      4   (  4)  01/13  [MSA]   会議室バックアップ
>
```

ここです

**KITCHEN THINK CD 004**
**王金鳳、陳中申、陳明章　/**
**北管驚奇　舊帚過處亦留痕**
**水晶有聲出版社　角色音楽**
**CP0002-2**

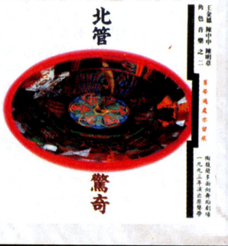
「北管」とは北京の京劇などと比肩される台湾の伝統劇のひとつ。様々な打楽器、弦楽器がからんだ演奏と誇張された振付けが特徴で、野外劇として上演される。王金鳳は録音当時77歳で、その北管の代表的演者のひとりである。

一方、このアルバムのプロデューサーでありコンポーザーでもある陳明章は、侯孝賢監督の台湾映画『戀戀風塵』の音楽を担当し、日本のアジア音楽ファンの間で数年前話題になった黒名單工作室のアルバム『抓狂歌』にも名を連ねるなど台湾新世代アーティストとして多くの注目を集める逸材。

その陳が北管の老アーティストである王金鳳とともに作り上げたこのアルバムは、北管劇にコンテポラリーダンス及びMIDIを駆使したデジタルミュージックをコラボレーションした意欲作。　その試みは2の「主題」や9の「五仙」に顕著で、台湾の世代を越えた新しい台湾音楽創造の手段としても興味深い。とくに9はすべてMIDIでの演目ながら淡々と時を刻む鐘の音にサンプリングされた北管の演奏が新しい空間を作り上げる。その「間」に新しい台湾音楽の可能性を見られるのではないか。

漢民族が持つ音と音の「間」についてもう一度考えてもよいのかもしれない。

AMKの新譜がまだ手に入らない。いつ手に入るか賭けでもしようか。大小で勝負してもいい。




**アンドニス・パパギカ**
キリシャ系アメリカ人。ジュニアハイスクール時代、サマースクールの時にヘルパーの大学生がA500を使っていたのを見て欲しくなり、クリスマスのプレゼントにA1000を買ってもらう。以来、AMIGAを使って様々なパフォーマンスを行っている。現在は東海岸にて活動中。

**投稿その他お問い合わせ**
**は以下のところまで**

〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「キッチン・アミーガ・シンク」または「K. A. T.」係
NIFTY-Serve：LDB00443

協力：株式会社マイクロソフトウェアアソシエイツ

水野令子=文
TEXT by RYOKO MIZUNO
PHOTOGRAPH
KAZUYA SEKIYAMA
FUMIE TAKAHASHI
STYLING
KIYORI MATUMOTO
NAOMI ONO
DESIGN
RYOJI YAMAGUCHI

### ティーンのデジタル周辺記・第4回

# プロミスは消え 女の子の腕にもゴツイ時計

去年の夏にはカラフルなキャラクター物の時計と何本ものプロミス、カラーゴムが女の子の腕を飾っていたが、
今年はあまり見かけない。かわって見かけるのは細腕には大きすぎるほどの
ゴッツくて男っぽい時計。ティーンにとってアクセサリーの一つになった時計の現状をみてみよう。

## こだわり続けるSwatchマニアと3ヵ月で変わる流行組

さる3月19日、横浜ランドマークタワーにて、世界一大きいオムレツを焼くという、Swatchのイベント『Eggsdream in YOKOHAMA』が開催された。

イースターをモチーフに、卵の柄がデザインされたSwatchの時計『Eggsdream』が、全世界で33,333本発売され、そのうち2,499本が日本へ来るということで、その優先購入券の抽選を兼ねて行なわれた記念イベントだ。

このイベントがあるからというわけではないが、今回は、ティーンエイジの時計、さらに腕周り関係について見てみることにした。ちょっと前まではビーズだのプロミスだの盛り上がっていた女子高生の"腕モン"は今、どうなっているのだろうか。

### アニエスの2万より Swatchの2万のほうが安いっ!

さて、まずはイベントである。スタートの12時に会場につくと、早くも何千人という行列ができていた。こういうところに来るのは時計マニアか、はたまた春休み中でヒマしてちょっと来てみた女子高生か、などと色々想像していたが、フツーのオジサンやオバサン、老若男女とあらゆる人が来ていて多少驚いた。

最初に話を聞いたのは、去年の2月から付き合っているという、加奈チャンと宏和クン、高校2年生のカップル。2人は、優先購入券を当てた後、階段に仲良く座って話をしていた。デザインの勉強でもしてるのかなって感じのオシャレさんである。

「2人とも時計が大好きなんですよ。特にSwatchが好きで。俺は時計、50個ぐらい持ってる。ティンバーランドとかLORUSとかもあるけど、ほとんどSwatch。全部で50万ぐらいかかってるかなあ。バイト代はほとんど時計に消えちゃう」




日本で2499本しか買えないエッグスドリームの優先購入券とステッカー。このブローチもスウォッチだよ

宝物のスウォッチ、シャンデリア。木箱に入って時計はガラスの台に収められてるの

2人は千葉に住んでいるが、この日はなんと朝5時半(!)に出て来たそうだ。



2人揃ってのスウォッチ・マニア。デートも時計を見てまわることが多いかな

5時半に家を出たけどここに着いたときはもうずいぶん行列ができてたよ

彼らがこの日してた時計はモチロンSwatch。宏和クンが『ジェリーバブルス』で、彼女が『プッティー』。

「もともと俺がオヤジの影響で、中学生の頃からの時計好きで。彼女は、それにつられたって感じ」と、宏和クン。マニアとまではいかなくても、普通の高校生よりは時計にこだわりがある。

「学校とかだと、時計の話をしてもあんまり通じないから、話さない。でもSwatchで『ビビアン(・ウエストウッド)』が出たときは、別にSwatchが好きじゃない友達とも『あ、それいいな』って感じで盛り上がったりしたかな」

2人は自分たちのことを「けっこうオタク入ってるよね」なんて言っていた。

しかし、次の子たちの話を聞いてみれば、宏和クンたちはまだまだ甘いというのがわかる。

ケイコちゃんとチサコちゃんは16歳、2年生。おしゃれで美人な女の子だ。チサコちゃんのお姉さんのアユコさんは、少々ハデめのOL風、21歳。岩田クンは15歳、見た目フツーの男子中学生。

この4人は一緒に楽しそうに会話をしていたのだが、ハタからみるとかなりヘンな集団である。いったいどんな関係なのかというと……「アユコさんはチサコの付き添いで来ただけだけど、ほかのみんなはSwatchが好きで、横浜のSwatchのショップで知り合ったの。店員さんと情報交換したりするから、そのうちみんな知り合っちゃう」。

ケイコ・チサコちゃんは10本前後、岩田クンは30本ほどSwatchを収集しているという。かなりマニア入った"Swatch仲間"なのである。

Swatchは希少なものにはプレミアがついているが、ケイコちゃんが持っている一番高いSwatchは、3万円の『ロッツ・オブ・ドッツ』。チサコちゃんのは1万6千円の『シャンデリア』だそう。"仲間"同士で売買したりもしているそうだ。

「今、一番欲しいのは『ハリウッド・ドリーム』。15万円もするから買えないけど。でも、私たちなんて大したことないよ。知ってる人ナンカ、1000本とかSwatch持ってるし。Swatchも一番高いヤツだと600万とか700万円とかするもん」

彼女らと話していると「何? どしたの」って、次から次へと人が集まってきた。別にヤジウマではない。例の"仲間"がまだまだ会場にいるのだ。黒のテラテラしたロングコートの少年など、妙に個性的な人もいるが、だいたいみんな地味な「マニアっぽーい」外見の人達。

前々から不思議なのだが、こういう人達というのは、どのようにしてマニアになるのか。ケイコ・チサコちゃんにそのキッカケを聞いてみた。まずはチサコちゃん。「中学3年のときに、付き合ってた彼氏から『タイム・トゥ・ムーヴ』をもらったのが最初。それから集め出したの。その彼氏? 今はイギリスに留学してるけど。もう別れたよ(笑)。ケイコとは同級生で、同じSwatchしてて話盛り上がって、友達になったの。ケイコと知り合ってSwatch集めに拍車がかかったのってあるかも」

対してケイコちゃんは。

「中1のとき『ハッピーフィッシ

ュ』っていうダイバーを持ってたのね。それって、4万ぐらいの価値があるヤツなんだけど、私それ知らなくって、友達に2万ぐらいで売っちゃったの。それで、あとで雑誌かなんかで4万するって知って。すっごい悔しくって、Swatch集め出したの」

よくわからない理屈ではあるが最初は「持ってたら価値が上がるかも」という投資的な気持ちで集め出したのが、だんだんハマってしまったというところだろうか。

学校の友達や、普通の子たちはこんな彼女たちをどう見てるのか。



A

こちらもサーフ・ブランドタウン＆カントリーの20気圧防水型



B

立体型ミッキー時計の流行は去ったけどミッキーは不滅

「学校の子とかは『またコイツら（Swatch）買ってるよ』とか『いくつ持ってんのよ』とかが合言葉。呆れてるって感じ。でも、もう慣れたよ。本当はみんなも欲しいくせに一って思っちゃう。みんなアニエスとかの時計してるけど、アニエスに2万かけるならSwatchに2万かけた方が絶対安い」

話をひととおり聞き終え撮影に入るころには、20人ぐらいの"仲間"が彼女たちの周りを取り囲んでいた。互いに自分のSwatchを取り出して（なんのためか、みんなバッグの中に何十本という Swatch を持っているのだ）、話をしている。

そのとき、別にSwatchマニアではないアユコさんがススッとこちらに寄ってきて、小声で「私、あの人たちと友達だと思われたくない……」と囁いてきた。思わずうなずいてしまった。





C

男の子から流行りが移行してきたGショック。これはスキューバーにも耐えられる防水機能つき

## 今はコギャルだからコレだけど短大行ったらグッチかな？

マニアの話を聞いていると、なんか特殊な世界へどんどんイッてしまいそうだったので、Swatchは切り上げ、フツーの子を求めて、渋谷へ乗り込むことにした。

が、まだ春先。人々は長袖を着ていて、パッと見ただけでは腕に何をしてるかわからない。難儀したが、とりあえずセンター街をブラついていたマキちゃんとナナエちゃんというコギャル2人組を捕まえて話を聞いた。



D

カラフルなタウン＆カントリーの20気圧防水型

2人は18歳。今年都内私立高校を卒業し、春から短大へ行く予定。気になる腕モンの方は、ナナエちゃんが「今日してるのツマンナイよ」と言いながらアニエスb。マキちゃんは、小さな宝石箱を腕につけてるみたいな、キュートな白雪姫の時計をしていた。

「飲み会とかあって、大人っぽく攻めたいときは、こういう時計はしないけど、今日はコギャルの格好だからこういう可愛いのしてる。でも、今お金なくてこれしか持ってないから、いつもこの時計しちゃってるんだけど（笑）」

白雪姫の前には、「ミニーの喋る時計」をしてたそうだ。

「それに、ラスタカラーやトリコロール の（スポーツ用）リストバンドと、ミッキーのついた髪ゴムとか巻いて」



E

ローラス・スポーツのクロノグラフタイプ

去年の夏頃は、女子高生といえば、そういったキャラクターものの時計に、プロミスや手作りのビーズのブレス、カラフルな髪留めゴムなどを腕にジャラジャラしてたもんだったが、アレはどうなったのか？

「そういうのはもうやってないよ

# TEEN'S DIGITAL LIFE:NO▶4

ね。私はプロミス一個してるけど、これは特別。彼氏の名前刺しゅうしてあるから（照れ笑い）。今は服が長袖で見えないから、してもしょうがないじゃん」

なるほど。取材時期を誤ったかもしんない……。しかし、この2人の場合は特に、これから短大進学という転換期にあるということもあって、腕モンに関しても、「これからどうするかな」的迷いが強いようだ。



「コギャルの格好も年齢的にそろそろやめよっかなって感じだし、短大行ったら、グッチの時計とかするかもしんない。とりあえず暖かくなったらゴールドとかシルバーの大人っぽくってゴージャスなブレスを買うつもりだけど」

**学校では1時間おきにアラームを鳴らすの**

マキ・ナナエちゃんは、時期的に微妙ということで、今度はもう少し下の年齢の子に話を聞いてみた。

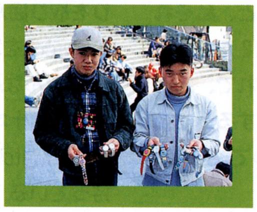
アサミちゃん、チエちゃん、レイナちゃんの3人組は、都内私立高校の3年生。スペイン坂を制服姿で歩いていた。

アサミちゃんは「これ、ちゃんとしたディズニーのじゃないよね。ひょっとしてインチキ?」みたいな、ミッキーっぽい形の時計。チエ・レイナちゃんは、なかなか色使いがキレイで中性的な感じの、サーフブランド・シャークの時計をしている。

「アサミのヤツは、彼氏にもらったからしてるんだよね。私たちのシャークは、去年の夏頃に高校生の間で流行って、買ったヤツをそのまんましちゃってるっていうか。シャークは今みんな持ってる。色が沢山あって楽しいんだよね」

シャークの前はミニーやキティちゃんなどのキャラもの、その前にはSwatchが流行っていて、それをしてたそうだ。プロミスとかは?という質問を再び。

「前はしてたけど、もうしないよぉ。プロミスとかって、ウチの学校だと、してると先生にハサミで切られて取り上げられちゃうんだよね。それに、ずっとしてると汚れてキタナイ（笑）。あと、今はふだんサーファーの格好してるんだけど、これからクラバー系の格好しようかな、と思ってて。クラバー系だと、腕にガチャガチャつけてるとカッコ悪いから、いらない」



クラバー系の格好をするなら、つけても「アニエスの鎖のついたヤツ。でも3万もするから……」。

マキ・ナナエちゃんも言ってたが、時計を服によって替えるのは女子高生にとって、よもや常識のよう。チエ・レイナちゃんがしているシャークは、バンド部分を違う色のものに取り替えることができるが、それも服の色に合わせて替えるという。

「服がピンクなら時計は赤とか。友達と貸し借りしたりね。シャークはみんな持ってて、誰かしら欲しい色のヤツ、持ってるから。中には1人で色違いのシャーク5個とか持ってる子もいるよ」

3人とも、まだ春先ということで、やはり腕モンへの情熱は夏よりは薄いようだが、これから暖かくなったら、欲しいのが、

「サーフブランドのタウカン（=タウン&カントリー）の時計。で



F



H


G


I



J



K





A　Town&Country WSO121KJ ¥12000(定価¥15000) ②
B　ALBA ACAS001限定品¥18000 ②　C　G-SHOCK DW-6300-1A　¥12600(定価¥18000) ①　D　Town&Country WSO091KJ ¥12000(定価¥15000) ②　E　LORUS RWZ015 ¥9800(定価¥14000) ①　F　SHARK L WAVE606 ¥4800 ①
G　Town&Country WSO031TL ¥16000(定価¥20000) ②
H　Town&Country WSO041TL ¥15200(定価¥19000) ②
I　SWATCH パフォーマンス ¥9000 ①　J　LORUS RQF021 ¥6300(定価¥9000) ①　K　G-SHOCK DW-6100J-1 ¥9800 (定価¥14000)①　L　G-SHOCK DW-6500GJ ¥11200 (定価¥16000) ①　M　SHARK 784 ¥5800①

① Stella 東京都渋谷区宇田川町28-1　(03)3780-6980
② POPACOCO 東京都渋谷区宇田川町13-4(03)3463-2102

も1万とかして、ちょっと高いんだよね。時計以外のものはどうかなあ。暖かくなったら考える。それより今は服にお金かけたい」

ちなみに今、学校では時計のアラームを鳴らすのが流行って(?)いるそうで、1時間おきにみんながピッピやってるので、プロミスよろしく先生が怒っているそうだ。



**スケーターはシャーク**
**この夏はタウカンかな**

ちょっと前までミニーやミッキーなどキャラクターものに腕ジャラジャラ。そのあとシャークで今欲しいのがタウカン。これが女子高校生の腕モンのオーソドックスなパターンのようだ。

まとめという感じで、最後に、センター街で捕まえた都立高校3年生、タカコちゃんとカズコちゃんに話を聞いた。

2人がしていた時計は、「なんかたまたまお揃いになっちゃった」ゴッツイG-Shock。制服の袖口から覗くぐらいデカイ時計である。

「去年の夏はジャラジャラしてたよ、私たちも。こないだまでミニーの時計してたしー(笑)。その前はアニエスかな。G-Shockは去年の夏にシャークと一緒に流行ったから。ファンシーなのってみんな飽きたから、こういう男の子っぽいのが人気でてきたんじゃない?」

なかなか女子高生の腕モンの王道(?)を歩んでる2人である。G-Shockも実はもう飽きていて、ほとんど学校用になってるそうだ。ふだんも、服装が「L.A.っぽい」ので、時計さえしない。

「L.A.にシャークは合わないでしょ。時間見たいなら(ポケット)ベルに時計ついてるから、それで間に合わせちゃう。今欲しいのはタウカンだけど、私服用っていうか、夜遊び用にゴールドのゴージャスっぽい時計も、欲しい。でも、お金ないから買えない(笑)」

G-Shock、シャーク、アニエスあたりが現在の女子高校生の腕を飾っているようだが、そのうちのどれをするかは、私服によって決定されるようだ。

「クラスの3分の1の子はサーファーと、スケーターで、そういう子はシャーク。サーファーにはコギャルから流れた子も多いから、そういう子は時計のほかにいまだに髪ゴムとかシャークの革とシルバーのブレス腕につけてたりする。クラバー系は人数少ないからよくわかんないけど、何にもつけてないことが多いかな」

で、フツーの子はG-Shockとかアニエスb。中でもアニエスbをしてる子は、「どっちかっていうとクラスでもおとなしめの子」だそう。そして、ちらほらとタウン&カントリー、と。

タカコ・カズコちゃんの学校でもアラームを鳴らすのが流行だそうで、「授業が長くて時間内に終わらない先生のときに、みんなで同じ時間にセットして『早く終わらせろよ』って感じで一斉にピッピ鳴らしたりして遊んでる(笑)」そうだ。

*

腕に可愛いもんをジャラジャラつける「ファンシーなのはもう飽きちゃった」うえに、腕を見せない寒い季節、ということで、期待してたほど女子高校生の"腕モン"は盛り上がっていなくてちょっと残念だった。

しかしティーンエイジャーは、人生の中で一番人目が気になる年ごろ。夏になればまた何かしら腕モンに気を使い出すだろう。去年がジャラジャラし過ぎたから(誰が見ても)、今年は多少シンプルに走っていく気はする。

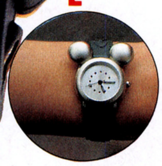
とりあえず今みんな欲しいのは、タウカン、夜遊び用のゴージャスな金色の時計(高校生が買えるヤツだから、たぶん安っぽいヤツ)というのがパターン。この2つはこれからの夏、けっこう目にすることになりそうだ。



それ以外のビーズやプロミスに代わるものは…わかんない。夏になってみないと。だって、ミニーの時計に半年で飽きちゃった女子高校生のことだもん。




L



M




# TEEN'S DIGITAL LIFE:NO▶4



DIGITAL EROTORONICS

DIGIERO デジエロ

佐藤 大の

# デジタル・エロトロニクス vol.4

近ごろ何かと話題のゲイ。
性を越境するという行為は、
社会的には障害が多い。
けれどデジタル・ネットワークの中では
わりに簡単に出来てしまったりするのだ。
というわけでデジエロ取材班は
新宿2丁目のゲイバー、ゲイネット、
ネットおかま…と禁断のゾーンに
踏み込んだわけであった!

構成・文【佐藤 大】
✹SATO Dai
タイトルCG【野澤 現】
✹NOZAWA Gen
写真【宇賀神善之】
✹UGAJIN Yoshiyuki
デザイン【岩瀬 聡】
✹IWASE Satoshi

## ゲイは トランスレイト・アイデンティティの 開拓者(カウボーイ)だ!

というワケで前回のテレクラに続いて、今回も根本テーマにネットワーク関係をおいて話を進めようと思うデジエロっす（だってこれからは、コンピュータ語るンにネットワークなしじゃもう……アレでしょ）。でもって今回、パソ通にしたいンだけどコレ、ストレートに紹介してもエロなんてないッしょ。だってパソ通のヘビーユーザーは、まだまだ男ばっかのムサイ世界だし。けどさ、パソ通なくして電子ネットワークの未来はないワケだし…。ネットワーク的なメディアが一般化するには、もちろんエロ（刺激）が必要なワケだし。うーん、だったらさ。現状のパソ通で一番エロティック（刺激的）なところへいってみればいいでしょ。それは、男ばっかのパソ通でもキュンと刺激的になっちゃう人たちの集まり……それがゲイたちのためのパソ通ネットワーク・フォーラムだ！

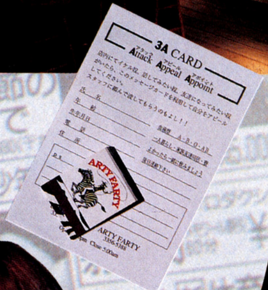


**ゲイが人格をデジタルへトランスレイトする**

そこで「ゲイはトランス・アイデンティティの開拓者だ！」と言い切ってみたいのだけど、カタカナが多くって、なんのことだかわ〜かりまシェン。そんでもってそれのどこがデジタルになるのかもわ〜かりまシェン。という人も多いでしょう。ま、簡単に説明しませう。まず《ゲイ》。これはよく知っていると思うけど、誤解が多いのでちょっと文献から引用します……『ゲイマンやゲイウーマンと使われ、男女の同性愛者の総称。日本で「ホモセクシャル」は主に男性同性愛者をさすが、そもそもホモセクシャルとゲイは同じこと。黒人がブラックという言葉で自分たちを認めたように「ハッピーで面白さがいっぱい」「幸せと楽しさの薦め」の意味を持つ「ゲイ」で自らの解放を図った』（『よくわかるゲイ・ライフ　ハンドブック』より）……ということで俗にいう《おかま》や《ホモ》という外から見たネガティヴなニュアンスより、《ゲイ》という言葉には内からのポジティヴなニュアンスがあるということである。

で、もう1つ。これがたぶん問題のトランス・アイデンティティ。人格がアイデンティティでトランスが超越とかいう意味なんで、「人格を超越する」みたいな感じのニュアンスは伝わると思うんだけど、コレじゃ説明になってないね。ただネットワークな未来を考えてみた時、壁にぶちあたるのはヤッパ《肉体》という名のアイデンティティになるワケですよ（これは分かるナリね）。電子の場合、すべての快楽も刺激も仮想になるワケだけど、マルチ嫌いの誰かに言わせれば「ヴァーチャルセックスなんていったってホンモンのねぇちゃんには適わないだろ」……うん、その通りだわ。でも、それは肉体のアイデンティティを超えてない人たちの意見なワケ。ただネットワークな時代になった時の必然として僕たちは肉体という壁を超えなくてはいけないのだと思う。そして、もうすでに僕たちは、ヴァーチャ・ファイターたちの傷みをボタンの向こうで《知覚》ではないけど《自覚》出来るワケだし。それは、きっと僕たちがアイデンティティを電子の世界へとトランスレイト（翻訳）し始めていることなんだと思う。電子の自覚。そこにはもちろん男も女も関係なく、ただアイデンティティだけがネットワークされた「自覚という知覚」があるだけになるハズなんだよね。ボディレスの世界。でも、それでもきっと僕たちは恋をするだろうし、その時、従来のセックスに代る何かを発見するハズだと思う。今までのような肉体に縛られたセックスより、より高いレベルでのセックス（刺激）を……。






## 【ARTY FARTY】

今回の取材に協力していただいた新宿2丁目のサンタフェ・スタイルのオシャレなバー。
日曜日の15時からのみ
ゲイ同伴なら女性も入店可。(tel.03-3356-5388)

## 【斎藤靖紀＆佐藤まこと】

**SAITO Yasuki & SATO Makoto**

取材先での2人、自称オシャレなハイテク・おねえ（笑）だけあって、グッド・ルッキング。



## 【柾 悟郎】

**MASAKI Goro**

1957年、神奈川県生まれ。1992年発表の長編SF『ヴィーナス・シティ』で日本SF大賞を受賞。
この5月に受賞後初の作品、短編集『もう猫のためになんか泣かない』（早川書房）を刊行予定。





### ノン物理的なマイノリティとしてのゲイ

「まぁわかりますけど、僕たちゲイのネットワークにそんな感覚はまだないです。でも普通のパソ通にはないノロケのコーナー（笑）とか、ぐっとエグイセックスの報告コーナーとかもあったりして、ニフティのようなネットとは随分雰囲気は違いますよね。……もうその報告とか、凄すぎるヤツとかもあってその人が勝手に想像しちゃっていることなんだろうなと思ったりしますけど。それでも書く方と読む方が楽しければいいと思うんです。もともとネットに入る人たち自体、最初は様子を伺うというか、ゲイということを現実の世界では隠している人たちも入ってくるから「実は最初の名前も住所も嘘でした」というのも少なくないし。ノンケ（異性愛者）の人がゲイのフリをして興味で入る場合もあるだろうし、それはいいと思うんです。ただ僕たちにとって何が大切なのかというと、とりあえずゲイだからノンケだからではなく、フェアに情報の流れるツボを押さえたメディアを持つことだと思うんです」（斎藤晴紀氏）

現実の世界では隠されたゲイという名のアイデンティティを、電子ネットワークで解放する。パソ通の持つ、匿名性が高く、しかもパーソナル・アクセスな双方向メディアという特性をフルに生かした情報環境としてゲイネットは存在している。日本でもいくつかあるゲイ・ネットの中で今回取材に応じてくれた斉藤＆佐藤両氏がシスオペを勤める《UC-GALOP》は、パソ通自体の持つ「暗い」とか「オタク」というイメージさえも超えて、ハイテックなコミュニティーを目指して作られたモノ。アクセス番号に入りさえすれば、いつでもタダでそのネットに入ることが出来る。そして、べつにゲイだけのためのネットというワケでもなく「アクセスは自由だけど僕たちがゲイだから、ゲイが多いのは当たり前」という態度の自由な方針で進んでいる。しかも彼らは、このネットをこれ以上大きくするつもりもないそうで、自分の目の届く範囲でしっかりとしたメディアを持つことの方が、ただ大きくすることより大切だと言い切る。



### マイナー・メディアだけが持つネットワークへの強い欲望

「決めた。あたし今夜は性転換してやる」という一文で始まるSF小説『ヴィーナス・シティ』。その物語は、まさに性をトランスした電子の人格が、ヴィーナスというネットワークの中で生活するコミュニティーが出来上がっているという設定のものである。

そこで、電子の世界だからこそ、気軽にエンターティメントとして性転換する人たちが数多く出てくるこの小説の作者・柾悟郎氏にトランスする性のアイデンティティについて改めて訊いてみることにした。

「まず、ゲイについて何等かの専門的な知識がないことを前提に話をさせてもらうんですけど。小説に何故、性転換みたいなものを題材に持ってきたかというとね、変身願望は誰にでもあるワケだからなんだよね。ないとは言わせない（笑）。そういう意味で僕にとって、誰にでも分かりやすいおいしい設定だから使ったという部分はもちろんある。そして、変身（トランス）願望ともう1つ、ゲイとい




## 【UC-GALOP】

斎藤＆佐藤の2人がシスオペをつとめるゲイネット。ネット内部は1軒の家に例えてあり、まさにアットホームな雰囲気。アンケートに答えて約1週間でIDをもらえる。（アクセス先.0423-97-4158）

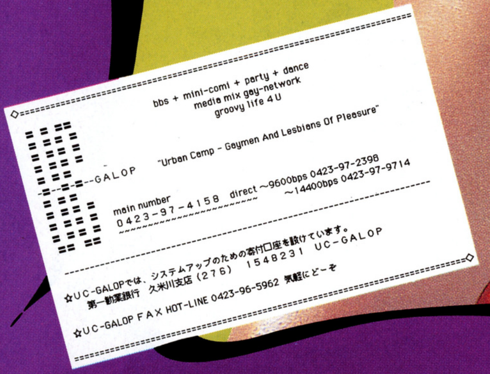
## 【ゲイ雑誌】

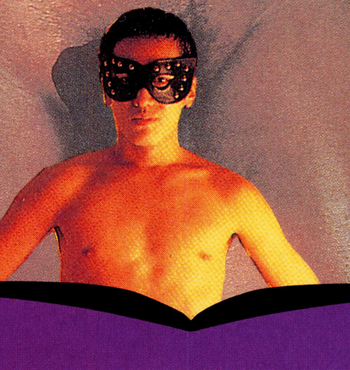
普通の本屋ではなかなかお目にかかれないこの雑誌群も2丁目では、数多く見られる。内容は、小説や体験報告などの読み物と実用的な交際希望のページが中心なのが特徴。グラビアなどは少なめでコミックやイラストが多い。

## 【その他のゲイネット】

今回取材したUC-GALOPの他にもゲイネットが首都圏にいくつかあり、最近は地方にも増えてきた。

| | |
|---|---|
| GNJ | 03-5377-2721 |
| GunHEAD/BBS | 03-3323-9667 |
| G-Spot | 0427-97-8991 |
| YBS | 045-262-5641 |



# TRANSLATE IDENTITY トランスレイトアイデンティティとは?

個々の人格を翻訳するためのメディアとして数多くのモノが存在している。パソ通や雑誌もその一つと言える。




book
**【トランス・ジェンダーの文化】**

●男性学の提唱者である著者が異端の知を結集して語る奇妙な冒険と文化論。
(渡辺恒夫・著 勁草書房 ¥1960)

# GAY CULTURE ゲイカルチャーとは?

もともと無意識に否定教育されている文化だけにアンダーグラウンドだが、積極的に社会にアプローチするモノも多くなった。




film
**【二十歳の微熱】**

●大学生とゲイボーイの2つの顔を持つ青年の青春像。
(発売・ポニーキャニオン ¥14800・税抜)



PC-engine
**【超兄貴】**



●その名の通りのマッチョな兄貴たちが活躍する異色シューティング。現在、世界唯一のゲイ文化が産んだゲームと言える。
(メサイヤ ¥7200・税抜)

book
**【よくわかるゲイ・ライフハンドブック】**




●このコーナーで御馴染み「宝島BOOKS」シリーズの一冊。
(宝島社 ¥1000)

うセクシャル・マイノリティとパソコンメディアの相性についてはですね、もともとある程度の規模はありながらもずっとマイナーなモノであったゲイ世界では、昔から口コミとかお店のネットとかを使ったアンダーグラウンドな性格の情報の伝達が盛んだった。それが、比較的パソコンの持つ特性にマッチしていたということなんでしょう」(柾氏)

やはりマイナーゆえに正確な情報への欲求が強くなるワケで、ミニコミのような体質とリアルタイムなスピードをもともと持っていたパソ通が、ゲイ文化の中へスライドされていったのは、当然であると柾氏は言う。そして、ある程度の抑圧があるからこそ新しいコミュニケーションへの積極的な試みや促進もあると思うとも言う。

「例えば、イギリスに『スキントウ』というボンデージ・フェティシュ専門の雑誌があるんだけど、彼らの場合、ある程度の知名度さえキープ出来ていれば、別にこれ以上大きくなる必要はないというワケ。その知名度がそのまま、世界に対して彼らのメディアがあることの提示になれば、世界中からマニアたちがアクセスしてくる。そうすれば雑誌としては機能するんです。純粋に個人がメディアを持つことの出来るコンピュータ世界のネットワークが、マイナーなセクシャル・アイデンティティを積極的にとりこんでゆくのは、僕にはごく自然な出来事のように思える」(同・柾氏)

自然発生的に出来上がっていったゲイたちの電子ネットワーク。そこでは、まさに将来のデジタル世界でのトランス・セクシャリティを持った開拓者たちがいて、デジエロな世界が展開しているようである。

「ゲイというのは、いわゆる物理的なマイノリティじゃないメンタルなモノだから、自分がどう思うかでそのマイノリティに属するのか属さないのかが決ってしまうという、凄く不思議なタイプのモノだと思うんです。だからこそ、現状のような、無意識のゲイ排除のない情報環境をつくるべきだと思う。それでたまたま自分が得意としていたコンピュータでその環境への1歩が始められるんじゃないかと、ネットを始めたんです(斉藤氏)」

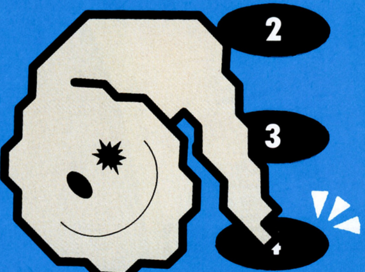
考えてみると常に自覚的であるかないか、それだけが頼りな《ゲイ文化》だからこそ、極めて自覚的なメディアの代表である電子の世界へのトランスレスト(翻訳)もスムーズに始まったのかもしれない。

## C column 最大の知覚表現・セックスを表現(情報)として翻訳するデジエロ

今回インタビューに応じてくれた柾氏の「柾悟郎」とは、もともとSF小説家としてだけのペンネームとして存在するハズのものだったそうである。自分の中でもう1つの自分を持つような感覚に思えるそのペンネームは、柾氏にとってSFというメディアを自由に使うための単純な自己拡張機能にすぎなかったようなのである。そのすべてが、物理的な制約ではなくメンタルな部分での発想を規準にしているという点で、ゲイとこのペンネームにある接点を見出すことが出来る。それは、簡単に言うとマイナーメディアでの表現(情報)交換への欲求に尽きるのだ。

そして、肉体を中心として現実での最大の刺激(エロ)として君臨しているセックスをトランスする本当の意味でのヴァーチャル・セックスとは、5感を超えた6感でのダイレクトな表現(情報)交換にあるのではないだろうか。その表現には、常に知覚ではなく自覚的な意味が強く要求される。だって、もともと物のない世界での話なのだから……。そして、物のない世界だから、物ではない個人のアイデンティティをスムーズにトランスレイト出来るハズではないだろうか。

BY KAZUHIKO HACHIYA



# 体感チャンネル

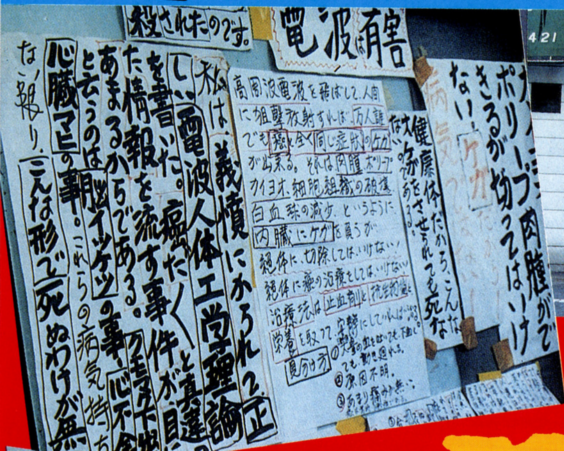
1 2 3 4 6 8 9 10 12 13 14 16

Design: TOMOYA SUZUKI



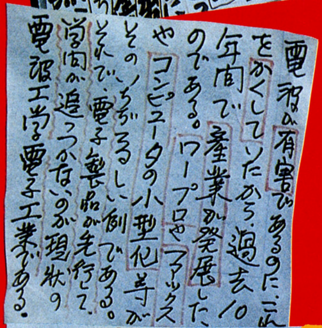

八谷和彦 はちやかずひこ

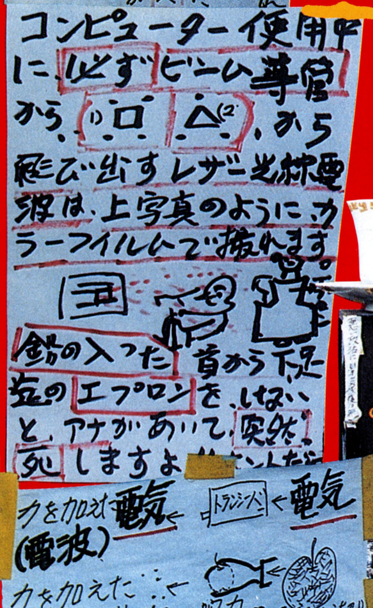
電波を使って自分を見ている他者になる、視聴覚交換マシン。白い服が私。今度のP3の個展でも毎週土曜日午後に体験会の予定アリ。



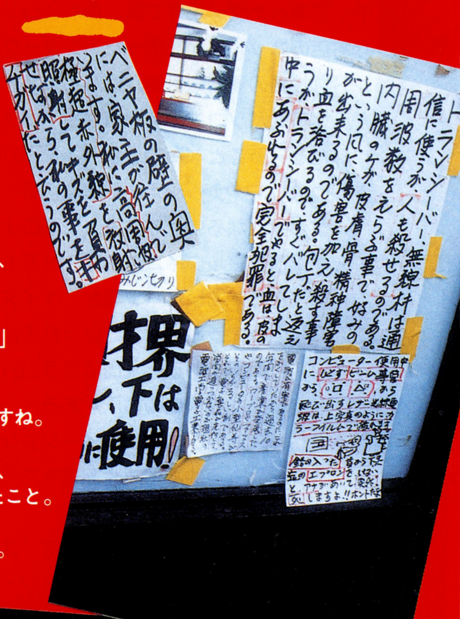








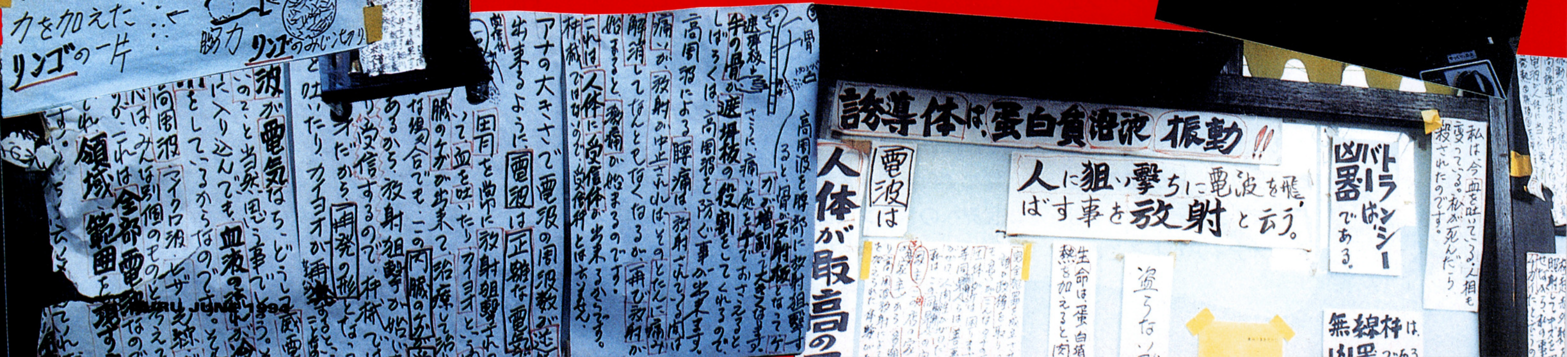


チャンネル4

# IT LIKES RADIOWAVE

## [「それ」は電波が好き。]

朝、目が覚めて新聞を見て驚いた。
「ミサワホーム洗脳発覚」の見出しが１面トップに踊っている。
しかも赤字に白抜きである。
記事を詳しく読んでみると、
ミサワホームの戸建て住宅にはすべて洗脳のための装置が付いており、
その装置というのがなんとアブラゼミなのだ。
セミの声で洗脳するとは…と感心していると、動機については、
ミサワホームの幹部は「共産主義の偉大さを浸透させるためにやった」
「会長のおちんちんがとても大きいことをわからせるためにやった」
と訳の分からないことをいっている。
これは最近見た夢の話なのですが、もう誰か分析してくださいって感じですね。
とりあえずミサワホームには何の恨みもないはずなんだけど
（ミサワホームの方ごめんなさい）、この夢で本当に恐ろしかったのは、
目が覚めた後もこの夢を２時間くらい完全に本当のことだと信じてしまったこと。
そしてこのようにして人は狂うんじゃないかと考えたこと。
そう、狂っているのかいないのかは自分では決して判断できないから。



c「サルでも描けるまんが教室」
相原コージ・竹熊健太郎(小学館)より

## 電波喫茶

まあ。狂うっていうと物騒ですが、
精神異常に関しては前から興味があって、
それは、分裂症の人などがなぜ
「電波」にこだわるのかということ。
「電波が私を監視している」
「テレビが私を見ている」とか。
一応電波系のアーティストなので、
そこはなんとしても解明したい。
そしてそこにこそ電磁波系の
アーティストが目指すべき
フロンティアがあるような気がする。
そんな気持ちで行って来ました。
一部の人たちの間で有名な
「電波喫茶」へ。
都内某所に通称
「電波喫茶」はあります。
小さな喫茶店なんだけど、
圧倒的なマイナスの存在感。
「ゆきゆきて神軍」を見た人は
きっとあの奥崎邸を思い出す、
貼ってある無数のメッセージ。
取材しようと思ってノックしたけど、
鍵がかかっていました。そう、彼(彼女)にとって、
監視や電波による体の浸食は現実なのです。
そして、本当の意味で僕らはそれを否定できない。
多分まわりの人は彼女(彼)を
狂っていると思ってるのだろうけど、
このメッセージのうちの1/4位は真実で、
例えば電子レンジとUHFアンテナで
近くの鳩を殺すことは
可能なのです。

## 我々は見られている

監視用の機器が、作動しているか
どうかは実はどうでもよく、
「あなたを見ている」という状況を
知らせることこそが大事だということ。
そして、小さいときに言われた、
「誰もいないと思っていても
神様がちゃんと君のことを見ている」ということ。
もし神は光だとしたら？
電磁波はある意味で光と同一の存在ではないのですか？
すると我々を見ているのは、
神なのか、それとも電波なのか、
誰にも区別できなくなる。
あの無数の監視カメラのうちの一つが
天上へと(あるいは地獄へと)
つながっていないと
断定できないような気もしてくる。
電波に殺されるって言って
部屋の中を銀紙で覆うのも、
体に1円玉を貼って
健康になろうとするのも、
ホントは五十歩百歩なんだよ。
でも、君はそんな人たちを
笑えるのか？
最後に笑うのは
彼らなのかもしれないのに。

## ファックスに向かって「ピー」と言ってみる

暗い話ばかりでなく、
バカ話も一つ。
ファックスに向かって
「ピー」と言ってみると
絵が出るらしい(とガビンさんに聞いた)。
最初の信号音は必要だけど、
その後に音響カプラーとコーラの瓶とか
使ってピーと叫ぶと
絵が出るらしい。
これで自由自在に絵が出せたら
すごいよな。
そしてそれが出来る人同士だと
「ピー、ヒョローロ」とか言い合って
画像の伝達が出来ることになる。
ほとんどイルカ状態ですな。
エコー・ザ・人間。
すごい。
誰かやってみてくれ。
隠し芸にもぴったりだと思うぞ。

## コンピュータも体に悪い

で、コンピュータを使ってる人の間で
まことしやかに流れているウワサに、
コンピュータのヘビーユーザの子どもに
女の子が非常に多いって話とかありますが。
コンピュータを含めた電磁波の影響ってのが、
どの程度悪いのか、
実はよく分かってないってのが
現状みたいですね。極端に言うと電磁波は
放射線より影響は少ない位しか分かってない。
そもそも電磁波ったって
範囲が広いし。
赤外線や紫外線や
可視光線とか
もっと低い音のレベルまで含むことさえ
可能なわけです。
そして音で人を殺すことも可能。
つまり使い方によっては
こいつらも非常に危険だし、
度をすぎた長時間の使用は
どう考えても体には悪そうってこと。
特に生殖器関係と水晶体などの
パーツには影響が大きいらしい。
例えば携帯電話や
大きなモニタとかも
ずっと使っていると
結構アブナイって話も聞きます。



# パチンコの裏

## 第444回
## パチンコがハイテクだっていったい誰が言ったんだ?

ここしばらくのパチンコ流行りのおかげで、TVやメジャーな一般週刊誌上にパチンコの舞台裏が露出される機会が増えてます。

そのほとんどは「いまや年商20兆円の巨大産業・パチンコはハイテクの塊//」とかいうノリで、メーカーの開発部や情報雑誌の裏方風景を伝えるドキュメントもの。はっきりいって、ワンパターンでありマンネリズムであります。製作側の視点が、のっけから「いまのパチンコはハイテク」の固定観念に支配されてしまってるものだから、「いやーハイテクですねーすごいですねー」の一本ヤリで滞りなくレポートが進行していくのは当然のこと。

何がハイテクで何がすごいのかなんて、よく考えてみると全然わからないのだが、そこはドキュメンタリー特有の勢いというものに圧倒されてしまって、見てる人はいつの間にか納得させられてしまうわけです。ことにTVの場合はその「雰囲気」効果が強力。映像の威力ってのは、たいしたものです。

たとえば、昨年の某番組中に登場した「パチンコ必勝ガイド」編集部の仕事場風景の中に、こんなのがありました。

……編集部の隣室に設けられた6畳ほどの広さの「解析ルーム」(別名タコ部屋パート2)、パチンコ台のゲージ板やら基板やらが所狭し(本当に狭いだけ)とガチャガチャ詰め込まれている。机の上には、エプソン486GR(ほとんどテキストエディタ専用機)と、ソフィアシステムズ製8ビットCPUエミュレータ・IN—III(死にかけの中古品)のセット一式、その他様々な測定機器らしきもの(2年に一度くらいしか使わないオシロスコープとユニバーサルカウンタを番組撮影のために引っ張り出してきて並べた)が乗っかっている。傍にはデジパチ最新機種の盤面が立てかけてあって、基板は赤青黄の色とりどりのワイヤーを介してIN—III本体と接続してある(ふり)。パソコンのキーボードをパチパチ叩いているのは、見るからに「マイコン屋さん」といった風貌の解析担当者クン(たまたまそこにいた、この日で3日目の新人アルバイト編集部員)。ときおり、モニターに表示された何かしらのダンプリスト(MS—DOS付属のDUMP.EXE×Hゲームのグラフィックデータ)らしきものを眺めてウーとかムーとかうなりつつ(演技)、さらに二、三のキー入力を行なうと(テキトー)、それに反応して、傍のデジパチ盤面がピコピコ動いたり止まったり(そういう改造ROMをあらかじめ差してある)。さらに解析者クンがウームと考えこみ手を止めたところで(なんで俺がこんなことやらされてんだ?)、レポーターが入室してきて「どーもー、おじゃましまーす」……

この番組のディレクター様がきっと頭の中に思い描いているであろう「これぞハイテク//」のイメージが見事に映像化されていて、見てるほうが恥ずかしくなってくるくらいです。

とかなんとかマスコミ批判みたいなことを抜かしてはおりますが、「いまのパチンコはハイテク」の認識が世間一般に流布している状況というのは、当方にしてみれば、じつはたいへん有難いことなん

●今回はパチンコ必勝ガイドの編集部に潜入して、今回の話題である「解析ルーム」の実態を覗いてみた。この日は運悪く(?)パチンコ台とともに眠る人々は確認できなかったが、隣の「攻略ルーム」では攻略の前段階であるデータ取りに励むアルバイト君たちの姿があった。床に座り込んで音も出さず(うるさいから)玉も出さずに一日中ひたすらデジタルを回し続ける、この単純作業が攻略の素なのである。



攻略の前段階のデータ取り。この状態が何十時間も続く。

解析に使う主な機材。パソコンの世界では骨董品。



であります。

何が有難いって、そのおかげで、当方のシゴトを必勝ガイド編集部および読者が過剰に有難がってくれるのが、有難い。そうそう。私どものシゴトというのは、かようにハイテクなわけなんですよ。だから、そうやってみんなで大事に扱ってやろうという姿勢は、まったくもって正しいことでありまして。

しかし、実際のところ、いったいパチンコのどのへんがハイテクなのか？　メイン基板に乗っかってるCPUなんて、4メガヘルツのZ80だとか1メガヘルツの6802だとか、パソコンの世界ではすでに化石みたいなやつばっかりなんだし、少なくとも、電気回路の中のコンピュータ的な中枢部分に関していうなら、こんなものはハイテクでもなんでもない。あくまで、10年前のコンピュータ技術のお下がりにすぎません。

そこにROMで乗っかっているのが、全体の大きさがせいぜい5キロバイト程度の、いわば「鼻クソみたいな」プログラム。といっても、僕自身はその鼻クソ相手に四苦八苦しているのが現実なわけですが、わが師匠であるところの熊谷マミ一氏などにいわせれば、あれはやっぱり鼻クソなんだそうで。たったの3日間でこともなげに一機種を片付けてしまうソフトウェアのプロフェッショナルの手にかかれば、パチンコのプログラムなんて鼻クソ同然と、そういうことになってしまうわけです。

まあ考えてみれば、パチンコ台の基本的な形が今のままであるかぎり、ハードにもソフトにも、メイン基板にいま以上のものが将来必要になるとは考えにくい。時間のかかる難しい計算をしているわけでもないから、スピードなんて関係ない。処理すべきデータの数だって、たかが知れている。パチンコ台の中に入って出てくる、入力と出力の数をかぞえてみましょうか。

入力として必要なのは、始動チャッカーやら役物やらのセンサーが10本ほどに、電源監視やらタイマー管理やらの自己監視用データが10本ほどで、合わせてせいぜい20〜30ビットもあれば事足ります。

それに対して、制御の出口側にあるのが、デジパチの出目、役物を動かす電磁石、盤面ランプ、音声LSIへ送るコマンド等々で、ビット数でいうなら、こちらはちょっと多くなる。

カラー液晶の画面の一粒ずつまで別々の出力として数えてしまうなら、すぐに数十キロビットの大きさにまで膨れ上がってしまいます。ここにきて、ようやく本物のハイテクが登場してきたわけですが、こういった画面の制御には通常、それ専用のハードウェアが設けてあります。そして、規制の関係もあり、メイン基板のプログラムから直接の操作はできないことになっています。ブラ下がりで生えた端末ハードウェアがいかにハイテク化しようと、こっちにはそんなこと、まず関係ないってことです。

そんなわけで、パチンコ人気が続くかぎり、プログラム解析者に安穏の日々は続くのであります。

**文・大熊剛弘**

DESIGN●KOJIMA MASAKI(BAD DESIGN)



# 虹色マウ

FANTASTIC PAINTING THEATER Vol.4:MEGU HOSOKI

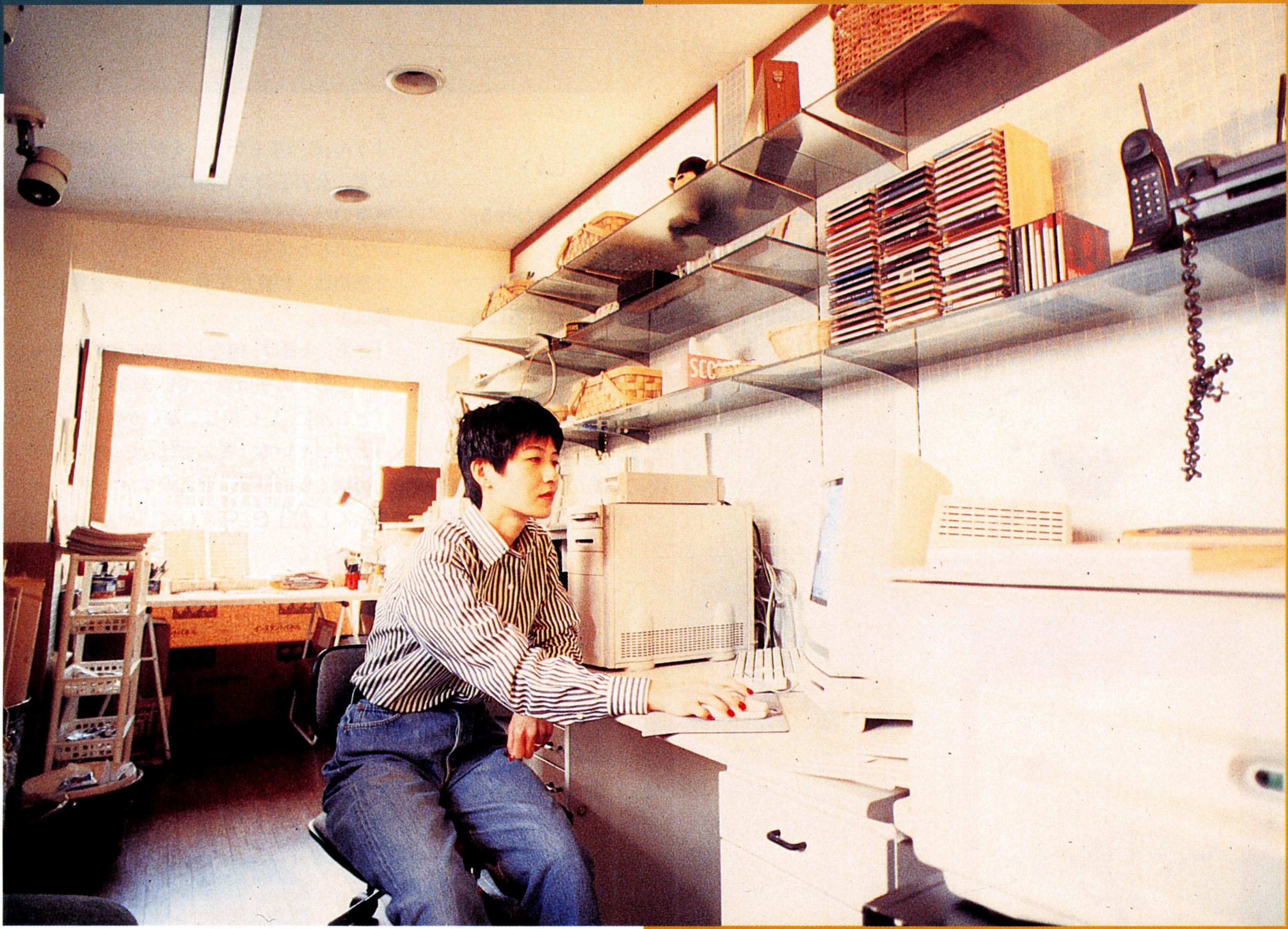
文……町田バブオ




## メグ細木の巻

# ス　劇　場　④

Design: SATO Naoki＋Photo: WATANABE Takashi



クアドラを脇において、LCⅢで絵を描く

最近、『oz magazine』が、書店の店先に積んであって目を引く。売れてるのかなあ、なんてつい下世話なことを思ってしまう僕は、編集者という因果な商売が長く続いたせいで、そういう見方でしかできなくなってしまっているのかもしれない。イヤだなあ……。なんて、僕のことはどうでもいいのですが……。

この『oz magazine』の表紙の絵を描いているのがメグ細木なのです。いま、オシャレな女の子に一番うけているイラストレーターなのです。僕が「オシャレ」などという言葉を使っても、なんだか説得力に欠けるような気もするのですが、でもほんとうにそうなのです。

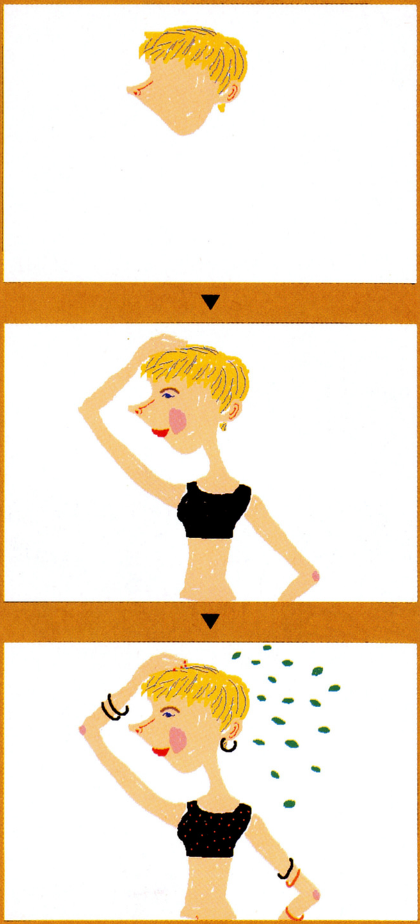
メグ細木は、その『oz magazine』の仕事だけではなく、とっても忙しいイラストレーターなのです。なにげなく仕事場に貼ってある予定表をみると（のぞき見しちゃってスイマセン）毎日が締め切りなのですね。超売れっ子イラストレーターなのですね。

ではなぜこんなに売れているのでしょうか？それは、描く女の子の表情だと思うのです。ちゃんとあるぞっていう感じで鼻の穴がある（女の子の鼻の穴なんて、ふつう描かないんですよね）。それにとびっきり美人ではないが、とびっきり愛らしくてオシャレな女の子を描く。〝美人ではない〟というのがいい。

## なんとすでにクアドラがある！

そんなメグさんのところへ、例のごとくMacを持ってイラストを描いてもらいに行ったわけです。ところがアトリエに入ってドキッ。なんとすでにMacがデーンとあるではないか。それも強力なクアドラが！ 僕らが持っていったMacはLCⅢで、まあ普通の人が使うには十分な性能を備えているマシンではあるのですが、やはりいきなりクアドラの前に出るとみすぼらしく見えてしまいます。

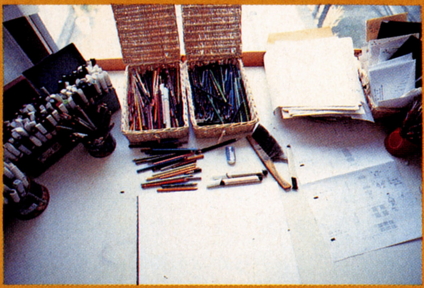
話を聞くと、そのクアドラを使っているのは、メグさんの事務所のデザイナーさんとのこと。さらにメグさん自身も2、3度は触ってみたことがあると言われる。いちおうこの連載は、Mac経験のないイラストレーターにMacをぶつけてみるという主旨でやっているわけで、その点がちょっとひっかかったのですが、そこはおおらかな心持ちの僕らのこと、2、3度ぐらいでは触ってないのも同然と拡



キュートな女の子がだんだんとできあがっていく



壁にもメグさんのイラストが



普段はこういう道具で絵を描いているのです

大解釈をし、気をとりなおして、僕らの持ってきたLCⅢで絵を描いてもらうことにしました。ソフトは、もちろんあいもかわらずキッドピックス。

## 美人じゃないけど愛らしい

「何を描こうか」とメグさんは、言われる。

「やっぱり女の子でしょ」と僕。

まずは、メグさん、比較的太いえんぴつツールをクリック。そして肌色のところにもっていってクリック。顔の肌色を塗るところから始まったのですね。ガサガサガサッていう感じで、顔の輪郭ができあがる。少し塗り残しをつくるのがミソです。そして、少し雑談を交えながらメグ細木の、あの美人ではないけどとっても愛らしい女の子の絵ができあがっていくのですね。

以下、僕が絵を描いている最中にメモしたメグさんのことば。

「色鉛筆とおなじですねえ」

「なんでこんな音がでるんですかねえ」

「このマウスの下にザラザラのマットをつくれば、ザラザラの絵がかけるかもね」

「どうして鼻と耳を描くかというと、おなじ色をつかっているから」

「ほっぺたの位置が決まらないと目の位置が決まらない」

さらに「げ、笑いすぎ」「やっぱりむりがあるわ」「うまい！」……などといった独り言がまざる。

見てると、やっぱり顔の表情が大切なようで、特に、目。こっちをジーッと見ている目にしたいと言われる。

〝ボヨヨーン〟とか〝OH NO〟とか言わせて、一回前の画面にもどして、またやりなおし……というのが何度かあって、やっとメグさんらしい女の子の表情になる。僕は、うしろから見ながらメグ細木ならではの秘訣のようなものが伝わってきて、ちょっと得した気分になる。

## メグ細木の自画像？

顔を描き終わると、細くて長い首、そしてか細い肩、どんな服を着せようかと、メグさんは資料の雑誌をパラパラとめくる。これは黒いタンクトップというのかしら。

肩から細長い手、金髪の頭にのせて、

「どう、私って、カワイイ？」なんて言っている。

「うん、とってもチャーミング」と僕が言いかえす。女の子のうしろには、これもメグさん特有のハッパを散らすのですね。この散らしかたがとってもいい。

「季節は、初夏だな」と、モニタを見ながら、僕は思う。

「さあ、今日は、何をして遊ぼうかなあ〜」なんてこの女の子は思っているのでしょうね。

「どこかに、いい男はいないかしら」とも、きっと思っている。美人ではないけど、メグさんの描く女の子は、どこかすがすがしくって、ちゃんと個性をもっていて、やんちゃな愛らしさがある。

〝美人でないけど〟というのは余計ですが、この女の子は、たぶんメグ細木自身であって、コンピュータに向かって描いているメグさんは、モニタの上に自分を投影させていて、僕は、「あっ、そうか」なんて、ごく当たりまえなことなんだけど、ひとり感心していたのでありました。



**メグ細木（めぐほそき）**
1961年生まれ。セツモードセミナーで学び、イラストレーターの藤枝リュウジ氏を師とあおぐ。oz magazineの表紙イラストをはじめ、ポパイ、オリーブなどの雑誌で活躍。現在、最も忙しくて売れっ子のイラストレーター。

**町田パブオ（まちだぱぶお）**
1957年広島県生まれ。トムズボックス主宰。絵本編集者。吉祥寺に小さなこだわりの絵本の店「トムズボックス」もやっていて、絵本に関することならなんでもやりたい熱血編集者。

作れ！　食え！　送れ！

# ジャンクフードパラダイス 第4回

Junk Food Paradise

絵と文：渡辺博海
【ハッカイ】
Design : INOUE DESIGN

## 投稿だからといって安心できない！大根おろし納豆どんぶり飯（3D丼）



なんとこのコーナーにもさっそくオタヨリが来た。その奇特な（いや、ホントはありがたい）ヤロウというのが練馬区の木原シュウ・ピンセイと名乗る男（違ってたらゴメン）。

送られてきたのは、『大根おろし納豆どんぶり飯その1　美味版』というもの。これは大根おろしに納豆、けずり節、和からし、ネギ、しょうゆを入れてかき混ぜ、ゴハンにぶっかけて食べるという、毎回ワタシが紹介してるような“旨いかまずいかわからない”ようなものではなく、ちゃんと“旨い”ものっぽい。

でもってハガキの最後に「おいしくて食がすすむといっても、口に入れたら最低でも50回噛もう。そうすれば唾液腺ホルモンの坑ガン作用により、あなたは癌にならずに67歳までは寿命が伸びるぞきっと!」とあるが、その“67歳”という数字はどこからきているのか、説得力がありそうで、よくわからない説明がまたなんともいい。

さて、その彼が紹介してくれたメニューをちょいとアレンジしたものを作ってみた。題して『3D丼』。木原君は納豆とおろしというシンプルな構成だったが、ここではその他にも“ドロドロ、ネバネバ”ものをプラス。

その“ドロドロ、ネバネバ”とは、まず“やまと芋”それと“なめこ”。それと青みとしてカイワレなんぞも添えてみた。作り方は、やまと芋はすりおろし、なめこはざるでさっと熱湯を通してゴハンに盛りつける。さらにセンターにくぼみを作って玉子の黄身を落とし、粉海苔をパラパラでできあがり。食べるときは濃いめのめんつゆかしょうゆがいいだろう。ドロドロ、ネバネバしたものは滋養にいいとされているので、少なくとも67歳プラス13歳ぐらいはいくだろうな。これは間違いなく“おいしい”ものとしてオススメ！

さらにまたここでは彼の“美味版”に対抗してワタシとしては“マズイ版”を作ってみた。題して『大根おろし納豆どんぶり飯　フルーツパフェ添え』だ。納豆とフルーツ、大根おろしとアイスクリーム、さらにナタデココ、ウエハーというげに恐ろしき組み合わせ！　春にぴったりのすがすがしいメニュー。この写真撮影後の処理、一体どうしたかはご想像におまかせしたい。



●このコーナーでは読者諸君のアイディア（イラストつきならなおよし）、また電気屋街のヘンな食べ物屋情報などを募集している。オタヨリはNIFTYのメールで出してくれ。IDはLDB00443。ヘンな食べもの情報、待ってるぞ。

●あて先
〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「ジャンクフードパラダイス」係
NIFTY-Serve : LDB00443

## ✸内田春菊情報✸

毎夜折檻を繰り返される〝このは〟の呻き…。ビデオ『闇のまにまに』レンタルは5月25日より
〝アベックス〟ライブは日時未定ながら原宿クロコダイルで





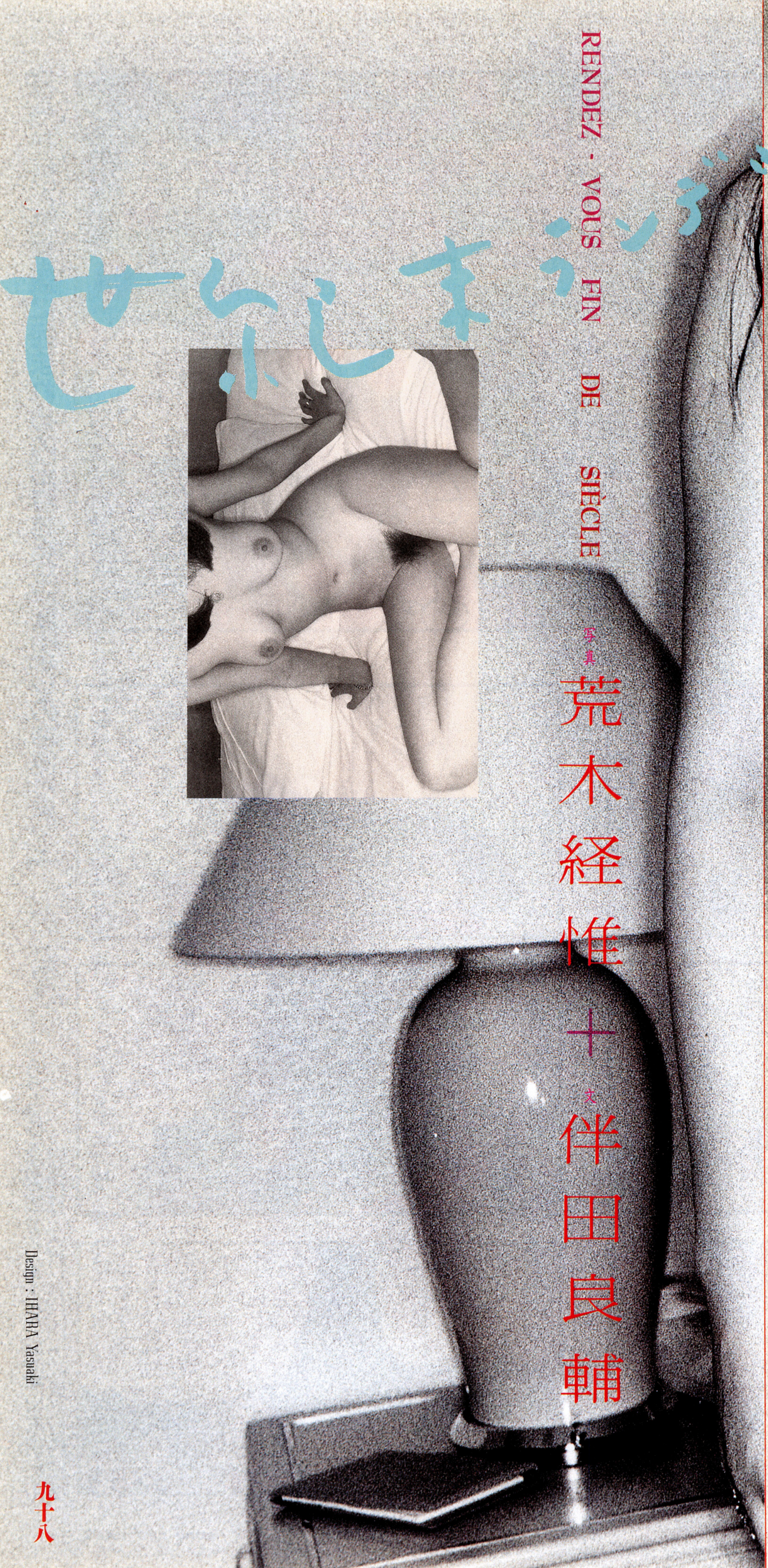

【熱帯魚と爬虫類に囲まれる内田春菊先生に励ましのお便りを！】

あて先▼〒107港区北青山3—10—18 北青山本田ビル 翔泳社『GURU』フレフレ内田係

# 世紀末ランデヴー

RENDEZ - VOUS FIN DE SIÈCLE

写真 荒木経惟 + 文 伴田良輔



## 満月ダンス

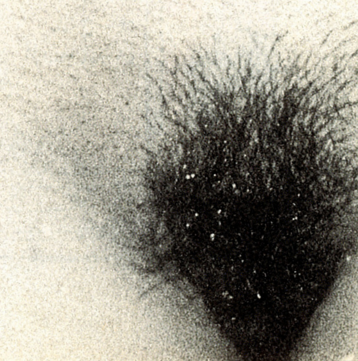
私はナマズだ。

名前はアンディ。

この部屋の主人であるタツオがそう呼ぶ。

体長は80センチ。3年前、生まれてすぐアマゾンで網にかかり、そのまま飛行機で日本に運ばれ、ペットショップの水槽で一ヵ月過ごした後、この部屋にやってきた。その時は体長6センチだった。それ以来、タツオが一週間に一回水槽の中に手をつっこんで私の脇腹のところに定規をあてて体長を計るので、私は自分の成長のスピードをずっと知っている。

最初の頃、タツオは部屋にやってくる人たちに「アンディは頭がいいんだ」と吹聴していた。「こいつ、ほら、俺が手を入れると擦り寄ってくるだろ。手からエサだって直接食べるんだぜ」などといいながら私の顔や脇腹を指でさすり、マグロの切り身とか鳥のレバとかいった私の好物の肉を水の中にひらひらさせる。たしかに私の頭が良く、人間に対して恐怖心も持っていないことは認めよう。しかし人間の手からエサを食べるのはわれわれナマズ亜目ピメロドウス科レッドテール・キャットの習性であり、だからこそペットとして人気があったわけである。そんな習性とは関係なく、私はタツオが考え



Design : IHARA Yasuaki



ているよりもずっと頭がいいのだ。
タツオは土曜日になるとガールフレンドを部屋に呼ぶ。相手はしょっちゅう変わる。毎週ちがうといってもいい。タツオとガールフレンドは、ひとしきり私の水槽を覗き込んでいつものタツオの解説が済むと、もう床に倒れこんで恥ずかしげもなく愛し合いはじめる。裸になった人間の女は、ナマズの私からみても美しい。すべすべした柔らかそうな肌、吸いついたら具合がよさそうな二つの胸の膨らみ、そしてタツオがいつもそこに顔を押し当ててしばらくなにか熱心に作業をする、脚の付け根のあたりのモジャモジャした水藻のような茂み。

この3年間に部屋にやってきた100人近くの女ひとりひとりの裸を思い出す。私は100回、恋をしたのだ。

いや、実は今101回目の恋をしている。その女は、タツオの本命だったのか、この部屋に一ヵ月前から住みついている。色の白い、大きな潤んだ目をした女だ。彼女の裸を毎日見ることが出来るなんて、私は幸せ者だ……そう思っていた。

ところが、とんでもないことになってしまったのだ。タツオの私に対する態度が急変した。水槽が狭くなってきて、買いかえをするかどうかで女と話しているのを昨日聞いてぎょっとした。

「こいつ、どこまでデカくなるんだ」
「アマゾンじゃあ、1メートルを超えるって図鑑に書いてあったじゃない」
「新しい水槽だけで2万もするぜ。エサだって馬鹿になんないしなあ」
「赤ちゃんの事もあるし」
「捨てようか」



女に赤ん坊が出来たらしかった。捨てられる……私は恐怖で気が狂いそうだった。

だが、今はもう気持ちも落ちついた。諦めたのだ。どうせ私にはこの先、たいした人生は待っていない。それなら、今、私が101回目の恋をしているあの女に私の思いをとげて死んでしまおう。

私は人間の赤ちゃんをまだ見たことがない。人間の赤ちゃんがあの女のお腹に入っているらしい。大人の女でさえあんなに美しい、いやはっきり言えば美味しそうなのだから、できたての子供ならそれはもう……。

私はある計画をたてた。

素晴らしい計画だ。これをやりとげれば、死んでも悔いはない。タツオも女もいつも裸のまま眠る。シーツからむしゃぶりつきたくなるよう脂ののった女の下半身がはみ出ていることも多い。いつ捨てられるかわからないのだから、計画の実行は早いほうがいい。

窓の外に満月が輝いている。私の故郷のアマゾンのナマズたちは、満月の夜に一ヵ所に集合して一晩中ダンスを踊るのだと、タツオが友人に話していた。生まれてすぐ捕まった私はそのダンスに参加したことはないが、なんだか、あの満月を見ていると体がむずむずする。きっと母親の腹の中で母親といっしょに卵のまま、踊ったのだ。

さあ、ようやく二人はぐっすり眠ったようだ。運良く女がこちら側に眠っている。

意を決して一気に跳ね上がった。

宙で一回転半して、ドサッと私は床に落ちた。すぐに姿勢をたてなおし、女のほうへと、くねくねと進んでいった。



目の前に女のむき出しの下半身があった。恋しい女、これが人間の女の生の肉なのだ。プヨプヨしていて、ああ、涎が垂れそうだ。しかし待つのだ。私の目当てはこの肉ではない。もっと新鮮な肉だ。

私は女の脚の付け根の黒々とした洞窟のような部分に狙いを定め、体をくねらせて頭から一気にそこに入っていった。

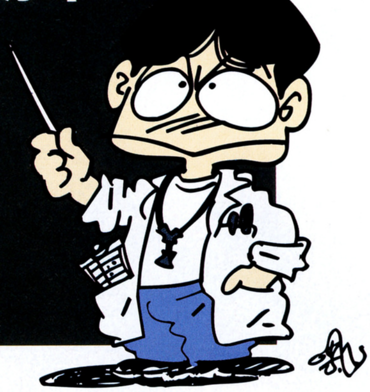
# マンガ解剖教室

**最先端のマンガ理論！
マンガの「面白さ」を
解析する新連載、
堂々開始！！**

## 第1講　コマとは何か?

執刀＝夏目房之介

Edition:OGATA Katsuhiro＋Design:SATO Naoki



**なぜマンガは面白いのか？ なぜマンガ批評は（たいていの場合）面白くないのか？
それはマンガの「身体」をさわっているだけで、
まだ誰もマンガの「内臓」を、「骨格」を解剖していないからである。
本講は、世界で初めてマンガ表現の解剖術式を公開する、画期的な科学冒険講座である！**

### 序　開講にあたって

えー、講義を始めます。マンガについて私が講義するからってんで、どうせ冗談半分だろうと思われるかもしれませんが、これは、マジです。結構、本格的にやります。あとで、だまされたとかグチらないように。では。

マンガの、表現としての形式を本格的に論じたものは、今のところほとんど、ない。めんどくさいし、論じようにも言葉がないからだ。マンガを描くという具体的な表現作業の内部が、外部からはなかなか言語化できなかった。本講義は、無謀にもその言語化を試みる。マンガを解剖しながら、解剖した各部に名称をつけることになるだろう。

マンガを外から見れば、イイ女もいるし、デカい男も、細いのもいる。けれど、人間の内臓・骨格がそうであるように、基本的な枠組みは同じなのだ。外からマンガを見る批評は、往々にして容姿や肩書、つまり絵の巧拙やテーマ性を語って、マンガを語ったつもりになる。すると、外からの倫理的基準でマンガを裁断することがどうしても多くなる。

マンガは本来風刺を持つものなのに、最近のマンガは……と嘆くなど、その典型である。けれど風刺は、ある時代にマンガが装った衣装であって、マンガの本質ではない。戦後マンガにとって、すでに風刺も笑いも必須条件ではない。こうなるとマンガの規定は、最低限これがあればマンガ表現になるという、ニュートラルな場所から出発するしかなくなる。では、最低限の規定とは何か？

絵とコマである。

当たり前じゃねぇか、と思うかも知れない。が、当たり前のことを言葉にすることから始めるしかないのだ。マンガは誰でも読むが、無意識的な読む行為を分析できる人は、そういない。セックスは誰でもするが、解剖学的に解説できるわけじゃないのと同じだ。セックスもマンガも、やったり読んだりするほうがイイに決まっているが、ここでは我慢してほしい。マンガは、絵だけでも、コマだけでも、マンガにならない。戦後ストーリーマンガは、ことにそうだ。マンガの絵とコマは、人間の内臓と骨格にあたるといっていい。

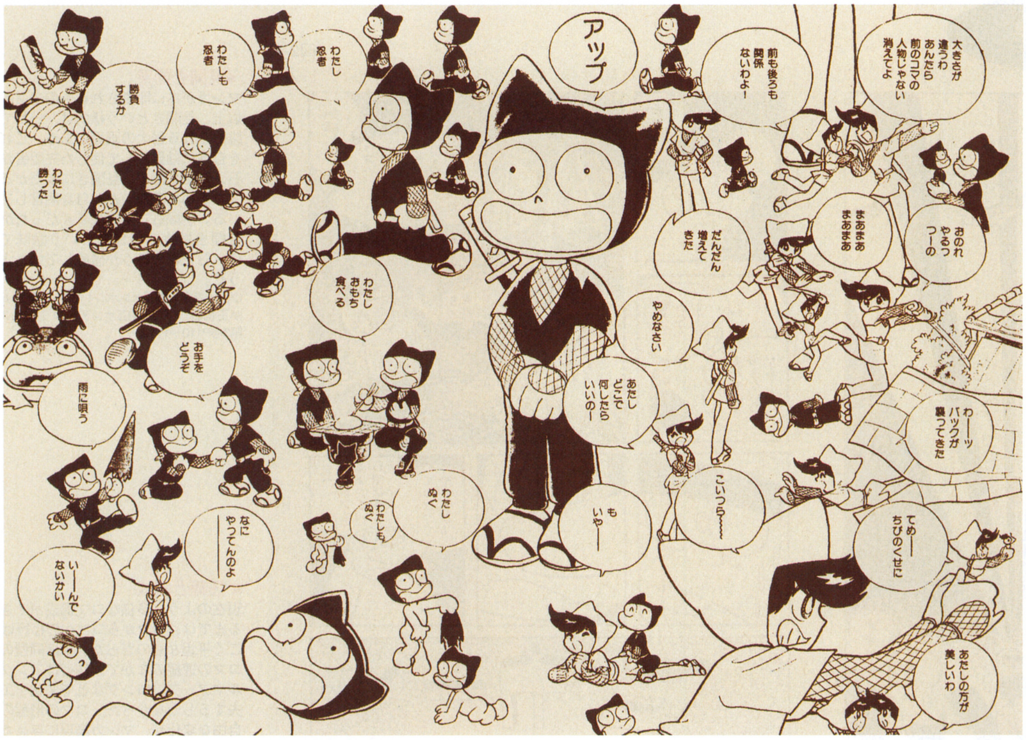
絵は、基本的に線で描かれる。線それ自体は、ただの線分だが、線分の集合を意図的に配置すると、人間にはそれが人や鳥に見える。マンガのなかでは、風をあらわす線分と、人や物の運動の軌跡をあらわす流線は、まるで別種のものだが、じっさいはほとんど同じような線分にすぎない。

このことを、戦後マンガの開拓者・手塚治虫はよく知っていた。彼が変身譚を好んだのはそのせいだ。図1-3では、土を示していた線が、人間を描く線へと変貌する。手塚は、こうした線の本来的な多義性の面白さを愛した。これは、マンガを描く面白さの根底の問題である。もちろん読む面白さの根底にも、描線の面白さがあることは間違いないだろう。

描線のことは、のちの講義でくわしく論じるとして、さて今回のテーマはコマである。

## コマの消失

（図1-1）




▲コマを取り外すと、アップとロングの人物は同一平面に並び、背景は野放図に流出する。本来なら時間の継起に沿って分節される絵やセリフは、たがいに侵食し、ページの外まで流れ落ちて、読者はどこからどう読んでいいかわからない。コマが絵を囲って初めて、アップとロングは意味を持つし、読者の視線は志向性を与えられるのである。
©吾妻ひでお『どろろん忍者』（79〜80年月刊プレイコミック掲載）／奇想天外コミックス『贋作ひでお八犬伝』P140〜141より

## 線の多義性

たとえば我々が教科書の余白に描いたマンガの模写にも、描線の面白さがある。けれど、そのままではマンガではない。コマに割ることが、どうしても必要になる。じっさい、複数コマのマンガを描く過程で、もっとも面白く、同時に辛いのは「ネーム」である。ネームは、あるアイデアを、決まったページ数のなかで具体的にコマ割りして、セリフなどを書きこむ。アイデアはここで、初めてマンガという表現形式に変容するのである（図1-2）。

1コママンガなら、コマはただフレームにすぎないが、複数コマのマンガでは、ページに展開するマンガの時間と空間を表現する根底の形式になる。かりに、コマという形式を取り払ったらどうなるか。図1-1の吾妻ひでおの実験によれば、遠近も時間順序もめちゃくちゃになってしまう。「いーんでないかい」などと呑気にかまえている場合ではないのだ。読者は普通、コマがあって初めて、それをマンガとして読むことができるのである。

（図1-3）

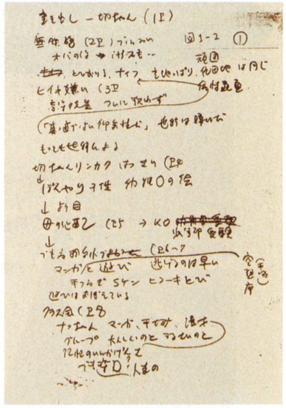



▲土でできた人間エプームが地球人に変身する。線は土であることも、人間であることもできる。吹きだしも、怒りの煙も、本当は同じただの線だ。線は本来、変身のできる多義的な存在なのだ。
©手塚治虫『ロック冒険記』（52〜54年少年クラブ掲載）／講談社手塚治虫漫画全集P80より

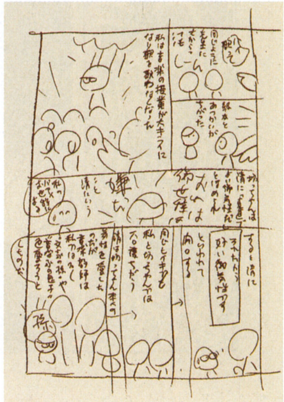
## コマの生成

（図1-2）

1. メモ



2. ネーム



3. 下描き



4. 完成原稿

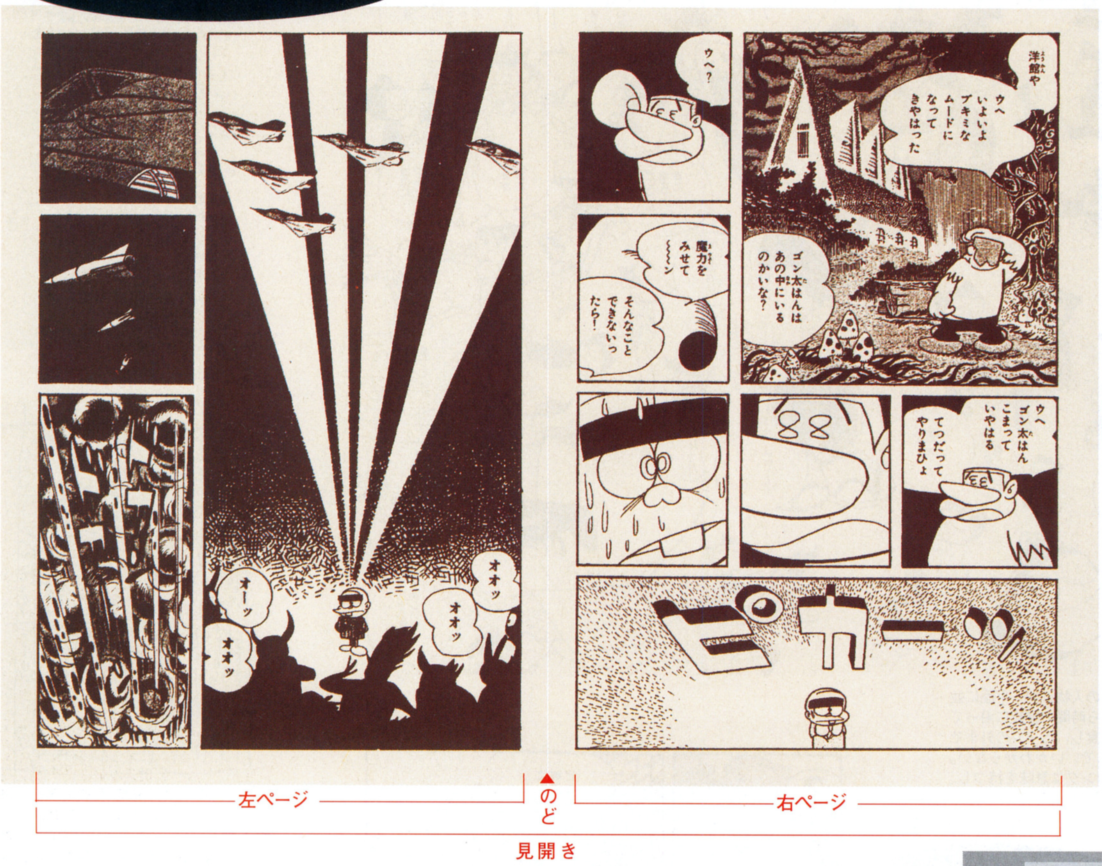



▶メモ段階のアイデアは、ヒントになる言葉や映像のイメージの羅列だが、ネーム段階でコマが与えられると、アイデアやイメージは時間・空間的な輪郭を得て、マンガの原型に見えてくる。
©夏目房之介『賢明なる味噌／坊っちゃん』コミックトム94年4月号より

## 第1節　コマとは何か?

### コマの原理I. 見開きの効果

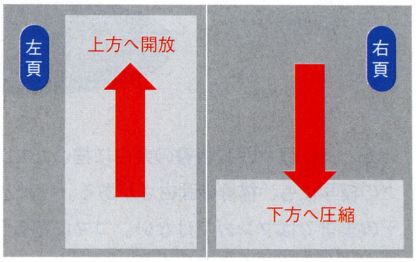
（図2-1）




**◀見開き効果**
マンガが本に印刷されるものである以上、見開きという様式は、一目で眺められる最大の画面である。これを自在に効果として使った先駆者が石ノ森章太郎で、見開きにまたがるコマを初めて描いたと自身明言している。手塚もコマの改革者だったが、見開き単位での冒険という意味では、石ノ森のほうが徹底していたようだ。
©石ノ森章太郎『ボンボン』(65〜68年まんが王掲載)／秋田書店サンデーコミックス第3巻P110〜111より

**▼圧縮と開放**
現在のように多様なコマ構成ができるまでは、コマからコマへの移行は、ごく平坦なものだった。ほぼ同型のコマの連続のなかで、作者はアングルやアップ、ロングなどで変化を工夫するしかなかった。コマの形態の自由な変化が、マンガ表現に与えた影響は大きい。コマの形態変化は、時間継起以上の特性をコマに与える。コマのなかと、コマからコマへ移るときの、圧縮／開放の落差である。図2-1には、コマを自由に変化させる実験と、それがポップな娯楽作品として効果をあげえた、幸運な出会いがある。

（図2-2）




我々が読んでいる変化にとんだコマ割りは、戦後マンガが10ページ以上のページ数を雑誌に獲得してから可能になった。大胆にコマに大小をつけ、読者の視線に劇としての落差を与えるためには、コマの構成が、話をただ展開する以上の余裕をもたねばならない。

コマが、ページという限られた画面を区切るものである以上、その映像効果は本の縦長の様式に規定される。とりあえず読者が出会う画面は、見開きになった2ページなので、マンガ家は大なり小なり見開き単位での映像効果を考える。石ノ森章太郎は、60年代にコマ割りの可能性を押し広げた革命家だったが、彼の作品の見開きやページをめくる瞬間の効果的利用は、ほとんど教科書的といえるものだった。

図2-1は、ゴン太の捕らわれた妖怪屋敷と、彼を救おうとする超能力者ボンボンを描いている。右ページ右上の比較的大きなコマは、屋敷を発見したボンボンをややロングで描いて、いわばこのあとの展開への導入部をなしている。見開きの右上は、つねに読者の視線を誘う導入の位置なので、ここに大きな導入のコマを配している。これが、左上や下方のコマだったら、効果は半減しただろう。

大きなコマのあとに、小さなコマが並ぶことで、読者の視線は狭い視界に引き寄せられ、アップの人物に心理的に移入してゆく。ここで、読者は無意識に視界を圧縮され、心理的にも圧縮した感じを与えられる。

その圧縮感が開放されるのは、まず下方の横長コマである。コマが横に大きくなるのと逆に、ゴン太は小さく描かれ、開放効果を上げる。ただ、コマの天井が低いのと、その上に小さいコマがいくつもあることで、開放感は横に放たれ、上下はむしろ圧迫された感じになる。全部開放されるわけではないのだ。

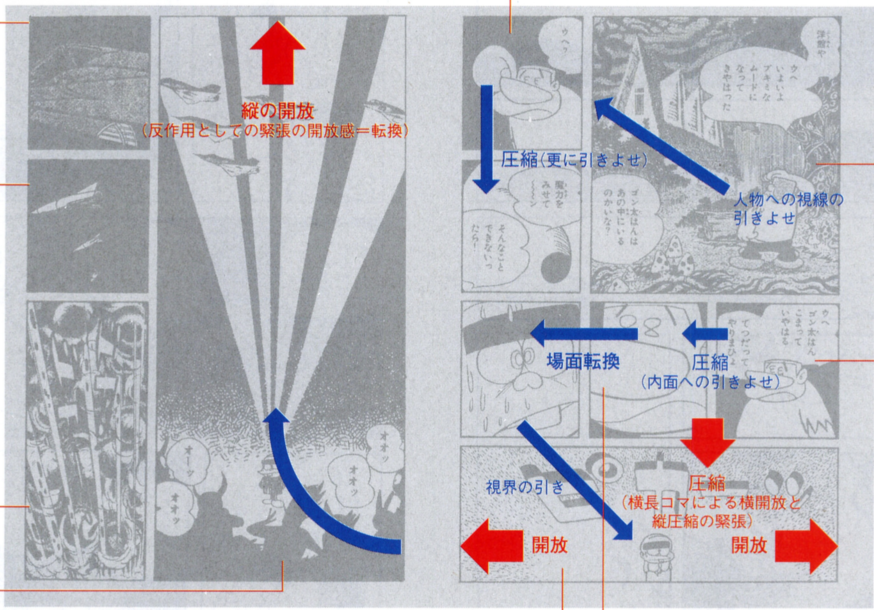
さて、左ページに読み進むと、今度はいきなり大きな縦長コマになる。ここで、右ページの上下圧縮感から、一転して視線は上方に開放され、映像的な驚きが読者を引きつけるのである。見開き単位でのコマの効果は、コマの大小、縦横の落差を組み合せることで成り立っていることがわかる。

これらの効果は、大きなコマから小さなコマへの圧縮、横コマから縦コマへの開放など、基本的には圧縮／開放の落差である。また全体の画面の分割のしかたにも、圧縮／開放の機能がある。図2-2のように、右ページの下方への圧縮に対する、左ページの上方への開放という見事な対比で、見開き効果を上げている。

もちろん、これらが効果的で劇的であるのは、読者がコマを時間継起として右から左に読んでくれるからである。圧縮も開放も、時間のなかでコマが対比されて、効果を生んでいる。図2-4のように並べなおすと、時間継起に沿って、コマの落差（圧縮／開放）が配置されているのがわかる。ここでは、圧縮／開放と時間継起が、コマの基本的な機能だといっていいだろう。

## コマの原理 II. 圧縮と開放

（図2-3）




**セリフ・音の消失**
見開き効果で上方に開放された視線は、ここで再び圧縮され、爆撃場面であるのに音が消える。コマは2つとも同じ正方形で、ニュートラルな効果になる。そこで絵は停止したような印象を与え、同じ同型正方形コマの連続である左ページの人物アップ場面とは、異なる時間感覚を生んでいる。読者の、一度開放された心理からすれば、いわばジェットコースターで頂上に登って落ちる寸前の、フワッとした〈間〉を感じることになる。これがコマのリズムである。

**縦コマ**
縦が大きいほど、縦に開放感を、横から圧縮感を受ける長方形コマ。上昇、下降感を絵に与え、上方に軽さ、下方に重さを与える。上方の戦闘機、下方の黒い影たちは、その効果を生かしている。一般に、横コマより使われる頻度は低く、横より特異な場面に使う。その分、横コマに比して非日常的なコマといえる。ここでは、人物が語る説明的な右ページのコマに対して、突然起きた非日常的で特異な場面の強調として、横コマから縦コマへの飛躍を使っている。コマの効果は、このようにコマの形式が移り変わること、つまりコマ同士の相対的な関係で成り立っている。

**横コマ**
横が大きいほど、横に開放感、縦に圧縮感を与える長方形コマ。連続するコマのなかでは、右から左への進行、左から右へ逆進（戻る、帰る）の方向感を持つ（縦に長いコマは、しばしばこの時間・方向感覚を断ち切る効果をもつ）。また、図のように中央に人物を配せば、進行でも逆進でもない、中性的な効果も可能。一般に横÷縦の比率が小さい（正方形に近い）ほど安定した、静止的で日常的なコマになる（静止的な傾向は正方形コマでもっとも強まる）。マンガでは、もっとも頻繁に使われるコマである。横コマの日常性を、同型コマの連続として安定したパターンに固定化したのが、いわゆる4コママンガ。

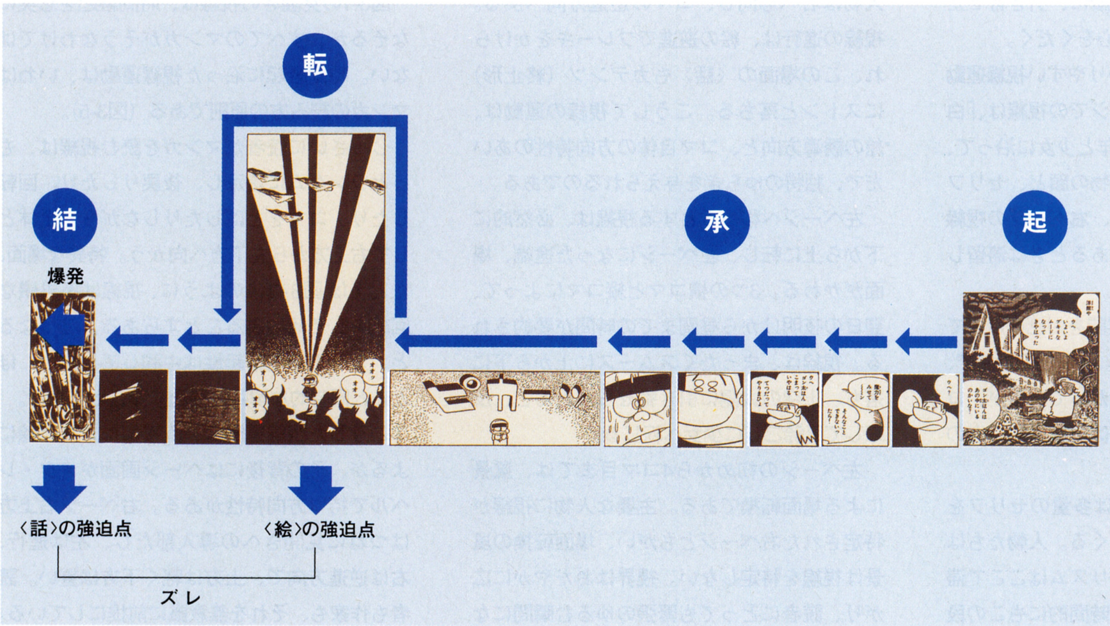
**視線の引き寄せによる場面転換**
ボンボンの顔に引き寄せられた視線は、次第にアップになるボンボンの並列コマの連続で圧縮され、その頂点でいきなり中段左のゴン太のアップに転換させられる。この緊迫したカットバックは、視線の引き寄せの圧縮効果を利用した、見事な場面転換になっている。

**視線の引き寄せ**
ページ右上のボンボンは、以下の場面の舞台である洋館を見ている。ここで読者は、まずボンボンの視線に同一化し、場面の状況を全体として了解する。読者の視線はボンボンを通してマンガの世界を覗いているので、次のコマでボンボンのバストショットへと視野を狭められたとき、心理的な圧縮感を受ける。圧縮感はボンボンへの同一化を強め、読者は劇の内部に引き込まれる。こうした読者視線の引き寄せの構造は、竹内オサム『手塚治虫論』(92年平凡社）が『新宝島』について指摘したように、手塚以来日本の戦後マンガのお家芸になった。

**コマの大小**
コマの大小は、ページという限定された画面のなかの、より大きいコマとより小さいコマのあいだで、相対的に決まる。当たり前の話だが、大→小は視線の圧縮を、小→大は開放を与える。この効果の大きさは、大小比に比例する。マンガのコマの効果は、通常ほとんど大小コマの相互落差の繰返しで得られるので、もっとも基本的なコマの効果といえるだろう。中段に並ぶ正方形の同型コマは、大小の落差も、縦横の落差もない、並列コマである。通常のストーリーマンガでは、大小コマが基本形式だとすれば、並列コマはむしろ特異な形式である。

## コマの原理 III. 時間継起とズレ

（図2-4）




**時間継起**
上で語られたコマの効果は、いずれもコマが一定の方向に読み進まれること、コマの時間継起の性質によるものである。ここで、コマのもっとも基本的な機能＝時間継起があらわれる。継起の順番に沿ってコマを並べかえると、継起性の効果がはっきりする。同時に、それにともなう重要な効果要素もみえてくる。この場面は、危機に陥ったゴン太の頭上から戦闘機が出現し、爆撃と爆発が起こるという〈話〉である。事件の発生（起）から戦闘機出現（転）をへて、爆発（結）にいたる〈話〉の頂点は、爆発場面にある。ところが、じっさいのコマ継起の頂点＝強拍点（アクセント）は、戦闘機出現場面にある。〈話〉と〈絵〉の強拍点にズレが生まれ、オフビートのような〈間〉になっているのだ。ここに、コマによるマンガの面白さの、ひとつの重要な要素があると思われる。

## 第2節　コマの方位学

（図3-1）




©石ノ森章太郎『龍神沼』（61年少女クラブ増刊号掲載）／秋田書店『石ノ森章太郎のマンガ家入門』P144、146より

マンガを読むとき、通常読者は人物の顔に視線を引き寄せられる。そこで、マンガ家は半分意図的に、半分は無意識に、引き寄せた視線をどう運動させるかに心をくだく。

図3-1には、定型的でわかりやすい視線運動の軌跡が見られる。右ページでの視線は、「白いきものの少女」を追う少年と少女に沿って、無理のない軌跡を描く。人物の顔と、セリフの吹きだしを結んでいけば、右ページの視線があるときはスムーズに、あるときは滞留して進むのがわかる（図3-2）。

ここで視線は、〈話〉の展開を対話に沿って時間継起方向に追いかける。上2段のコマで、人物は画面奥から手前に向かっているが、コマ自体の方向特性からすれば視線は右→左の進行方向に沿っている。

3段目のコマでは、視線は多量のセリフを追い、上下にジグザグをつくる。人物たちは止まっているので、コマのリズムはここで滞留する。じっさいの読みの時間的にもこの段の視線は、滞留時間が長いはずだ。

4段目で、視線は再びすばやく左へ動くが、人物は右へ志向し、コマの逆進方向へ戻る。視線の進行は、絵の逆進でブレーキをかけられ、この場面の〈話〉もカデンツ（終止形）にストンと落ちる。こうして視線の運動は、絵の誘導方向と、コマ自体の方向特性のあいだで、独特のゆらぎを与えられるのである。

左ページへ移ろうとする視線は、必然的に下から上に転じ、左ページになった途端、場面がかわる。3つの横コマと縦コマによって、翌日の夜明けから昼間までの時間が要約される。視線は、まったくスムーズに上から下に落ち、上空の太陽に引き寄せられたあと、反転して風鈴ごしに少女へ転じる。

左ページの初めから4コマ目までは、風景による場面転換である。主要な人物に視線が特定された右ページとちがい、場面転換の風景は視線を特定しない。視界はおだやかに広がり、読者にとっても緊張のゆるむ瞬間になっている。視線は再び人物に戻り、〈話〉の世界に回帰してゆく。

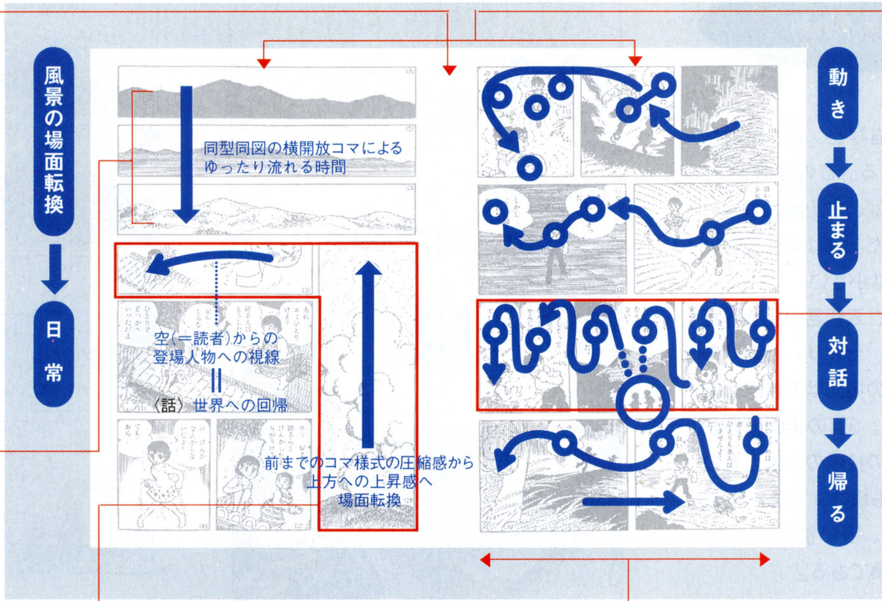
図3-1の見開きの視線は、時間継起を忠実になぞるが、すべてのマンガがそうなわけではない。時間継起に沿った視線運動は、いわばマンガの読み方の原則である（図3-5）。

じっさいに読者がマンガを読む視線は、もっとランダムに遊泳し、後戻りしたり、回転したり、コマをとばしたりしながら、全体として右上方から左下方へ向かう。特異な場面、たとえば図3-3、4のように、視線は不思議な回転をして元に戻ることすらある。こうなると、コマの時間継起性は中和してしまい、ほとんど同時的な瞬間を表出することになる。

こうした視線運動は、直接にはコマと絵によるが、その背後にはページ画面がメタ・レベルで持つ方向特性がある。右ページ右上方はつねに見開きへの導入部だし、左は進行、右は逆進方向で、上方は軽く下方は重い。読者も作家も、それを無意識に前提にしている。

## コマの原理Ⅳ. 視線の運動

（図3-2）




**場面転換**
前節の、顔のアップによる場面転換は、ある〈話〉の段落内での転換だったが、ここでは時間も空間も大きく転換する。左ページ1〜4コマ目までは、夜明けから昼までを描き、右ページのコマの含む時間とは比較にならないほど長い。こうした場合、風景などの非人物を描いたコマを使うことが多い。人物を特定しないコマは、ちょうど現実の風景を眺めるとき焦点が遠くに結ぶように、読みの緊張をゆるませる。そのためにも、コマは通常より大きくとることが多い。逆に小さければ、転換の与える〈間〉の効果は小さくなる。

**並列コマ**
上から3段目までは、同型横コマの並列である。絵は、同じ山並みが徐々に明るくなっていくだけで、劇としての落差はほとんどない。同型の並列コマは、落差を中性化したいときに使う。ここでは場面転換の、ゆるやかな自然時間の表出を助けているが、同じ人物や事象を並列することで、スローモーションの効果を生むこともある。また、多くの人間が話している場面、あるいは急展開する事件のカットバックの効果にも使われる。前節の戦闘機アップと爆弾の左上方の2コマのように、並列コマのカットバックがドキュメンタリーのような効果を助けることもある。

**縦横コマ**
縦と横のコマが連続することで、大小コマの落差とはちがう落差を生む。基本的な大小コマより、縦横コマの落差のほうが特異性が高い。ここでも、上の横コマから右下の縦コマへ、さらに左の横コマへ、縦↔横の圧縮／開放のゆさぶりで視線の変化が与えられ、場面転換の落差を助ける。

**コマの包括**
どちらかのコマが包括される縦横コマの例。上の横コマは、下の縦コマおよび小さな横コマなどを、画面として包括している。下の縦コマは左の横および正方形コマたちを包括する位置にある。ここでは、風景の縦横コマが、日常的な場面のコマ群を包括し、風景に包括される生活場面を暗喩する。

**コマの方向と意味**
右ページ4段目で、人物の行動は左から右へと「戻って」いる。コマ継起は左へ進むが、コマの方向と絵の志向性は逆向きになる。多分、ここで心理的減速効果が生まれ、左隅の女性の半身で視線は一旦停止するはずだ。背後には、コマのメタレベルでの方向特性（右＝戻る）がある。

**左右ページの密度差**
かりに、右ページ全体10コマの事件の所要時間を数10分だとすれば、左ページ全体8コマの所要時間は、ほぼ6時間前後だろうか。コマが、あるいはコマのあいだが含む時間は伸縮自在であり、この左右ページには大きな密度の差がある。これもまた、見開き単位のコマの落差である。コマは、すぐとなりあったコマの相互関係でだけ落差を生むのではない。ページ単位、見開き単位、作品全体と、より上位のレベルへと落差を重ねていくと考えられる。

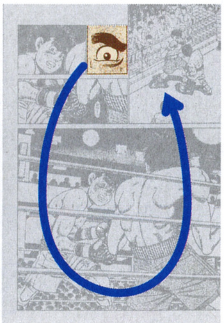
**視線の滞留**
3段目の3コマは、他のコマよりセリフが多く、人物も止まっているので、読者の視線はこの段で滞留する。右ページのコマをただ形式的に見れば、正方形の並列コマと横コマが交互に並んでいるだけだ。これらのコマから絵を消して直線上に並べなおせば、単調な反復があらわれる。が、絵とセリフは、3段目で視線を滞留させ、対話を強調している。ここでは、絵とセリフによる滞留が〈話〉の起伏のリズムをつくっているのに、コマ構成は単調に反復している。つまり、コマ構成と〈話〉が一致しないことで、展開の早さを表出している。

## コマの原理Ⅴ. 時間継起の消滅

（図3-3）



（図3-4）



**断ち切りコマ**
右上の断ち切りの導入俯瞰コマから目のアップに、視線はただちに圧縮される。断ち切りの開放感から小さな目のアップへの落差は大きく、効果的だ。視線は、目から主人公一歩の顔へ引き、腕へパンする。彼の拳が相手のひじに当っているのは、導入コマでは見えない。彼の背中を俯瞰していた視線が、じつは目のコマを境に、逆方向へまわりこんでいるのだ。同時に、読者の視線は目→顔→腕→ひざ上の全身へと、ページ画面を左に回転し、惰性で右上方へ登るように見える。断ち切りコマは、大きな開放感、ページからはみだすほどの過剰さを表出する。ここでは、過剰な開放感が視線に惰性を与え、逸脱させ、非日常的な視線の回転を生む。ここでの視線運動は、通常の読みの方向を裏切る、超高速度的な瞬間の分節で、時間継起特性はほとんど消失するように見える。

©森川ジョージ『はじめの一歩』（89年〜週刊少年マガジン連載中）／講談社KCコミックス第10巻P60より

### コマのメタ原理〈方向の意味〉（図3-5）

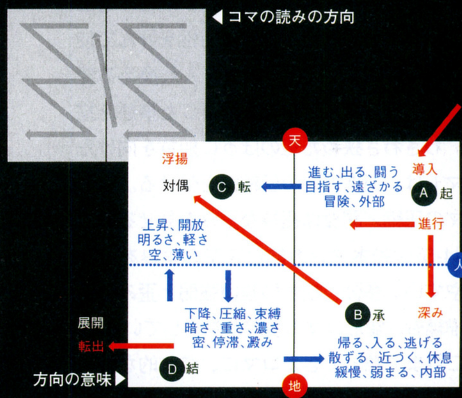



図3-2でも述べたように、見開きの空間にはメタレベルでの方向特性がある。右上の導入、右→左ないし上→下への進行、左下の次ページへの予感、転出など、ページとしての読みの約束による方向の意味がひとつ。そこに、人間の空間認識が本来持っている方向特性が重なる。上方は軽さ、上昇、不安定などを意味し、下方は重さ、下降、安定などを意味する。また、画面の対偶も緊張や対比関係を示す。これらの方向感は、読者にも作者にもほとんど無意識の前提で、視線の運動を背後から支える。じっさいの作品は、ふたつの方向感の重なった画面上に、それと一致したり、逆行したり、中和したりする絵を描いて成り立つ。そこにも、メタレベルの方向と絵の方向のズレや一致という効果が生ずる。じっさいに作者がネームや下書きをするときには、彼の目には白い紙の上に、見えないメタレベルの方向感が映り、その上にズレや一致のあるイメージを重ねていくのである。ひとつのコマのなかや、連続するいくつかのコマ群についても、ほぼ同じことがいえる。

## 第3節　コマの日常と非日常

### 日常のコマ『めぞん一刻』

図4-1には、日常的な描写と、縦、横コマの定型的な構成が見られる。この見開きで、比較的特異なコマといえば、右上導入コマに張り付いた重ねコマだけだ。他は変哲のない縦横コマの連続で、落差は小さい。

導入の俯瞰縦コマから、五代君の見る写真の横コマへの引き寄せは、セオリーどおりの心理移入で、以後資料室の場面は五代君の俯瞰とアップのコマで進む。3回の場面転換があるが、導入コマと、次の校内の少女たちの対話への転換は、いずれも縦コマでなされる。再び五代君に戻る転換は、長い横コマから、ほぼ正方形のコマへの転換である。

ここでの縦横コマの場面転換の落差は小さい。多分、同じ校内の同時進行の場面の転換なので、過激な転換を避けたのだろう。日常的な場面では、こうしたおだやかなコマの落差が効果的である。ことに、3、4コマ目から5コマ目への、横→横→正方形の落差は、五代君の意識が写真にのめっていく時間と、ふと目の止まる軽い〈転〉の感じを、視線の軽い圧縮感でうまく表出している。

縦←→横の日常的な定型コマに対し、変形コマは、非日常的な特異性を持つ。松本零士は変形コマの動的で不安定な特性を好んで使う。図4-3では、交互に傾斜を入れ換える変形コマの連続で（図4-4）、緊張した事態を描く。わざわざ狭めた辺のほうに船首を向けたヤマトは、逆進方向の圧縮感を受ける。変形コマの圧縮／開放は極端な歪みを見せるので（図4-5）、松本マンガ的な時空の歪みを表出しやすい。多分、松本の強い強弱と歪みのある描線も、変形コマの多用と対応している。

これまで語ってきたコマに、装飾的な特異なコマを創造して重ね、次元のちがう表現をつくってしまったのが、少女マンガ的とよばれるコマ割りだった。図4-6では、断ち切りや変形コマに、枠なしコマ、重ねコマを組み合せ、揺れ動く心象風景をつくっている。

右ページ中段の枠なしコマは、まるで隙間から覗きこむように視線を引き寄せ、やや止まった「気づく」瞬間を表出している。上下の稠密なコマ群も、この隙間効果を強め、そこに書かれた独白をきわだたせている。

この効果をさらに高めたのが、左ページの上段だ。縦の変形コマ群を横斜めに横断する重ねコマで、背後のコマ（回想）の流れを包括し、ハッと気づく意識の断裂を表出している。これは現在の意識の二重化で、時間継起ではない。むしろ、過去の回想と現在意識の錯綜、内包、あるいは気づく意識の内的な分裂の瞬間という、非時間継起的コマである。

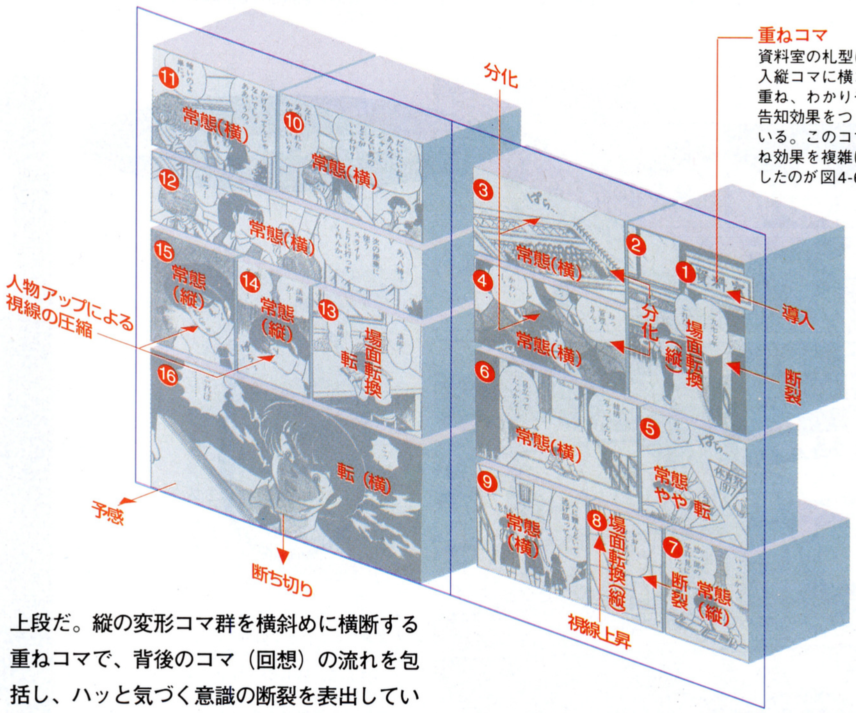
ここではコマは時間継起的なものではなく、薄膜を重ねるように重層するものなのだ。それが、意識の複雑な重層や錯綜の映像表現を可能にした。コマの革命は、活劇的世界ではなく、むしろ非日常的な心理の表現によってなされたのである。現在のマンガは、日常的なコマの定型表現と、非日常的なコマの不定形表現の、大きな振幅のなかで描かれている。

（図4-1）



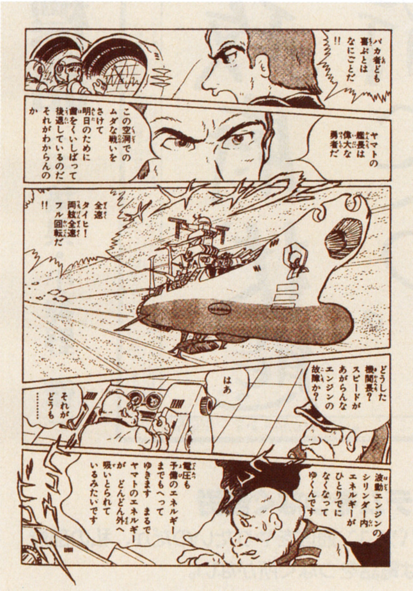

©高橋留美子『めぞん一刻』(80～86年ビッグコミック・スピリッツ掲載)／小学館ビッグコミックス第9集P56～57より

### 『めぞん一刻』立体化モデル 〈時間継起型コマ構造〉（図4-2）



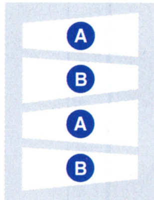
## 非日常のコマ『宇宙戦艦ヤマト』

（図4-3）

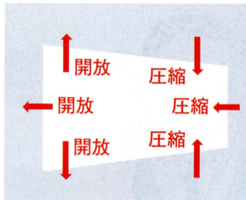



©松本零士『宇宙戦艦ヤマト』（79～80年冒険王掲載）
秋田書店サンデーコミックス第1巻P164より

（図4-4）




（図4-5）

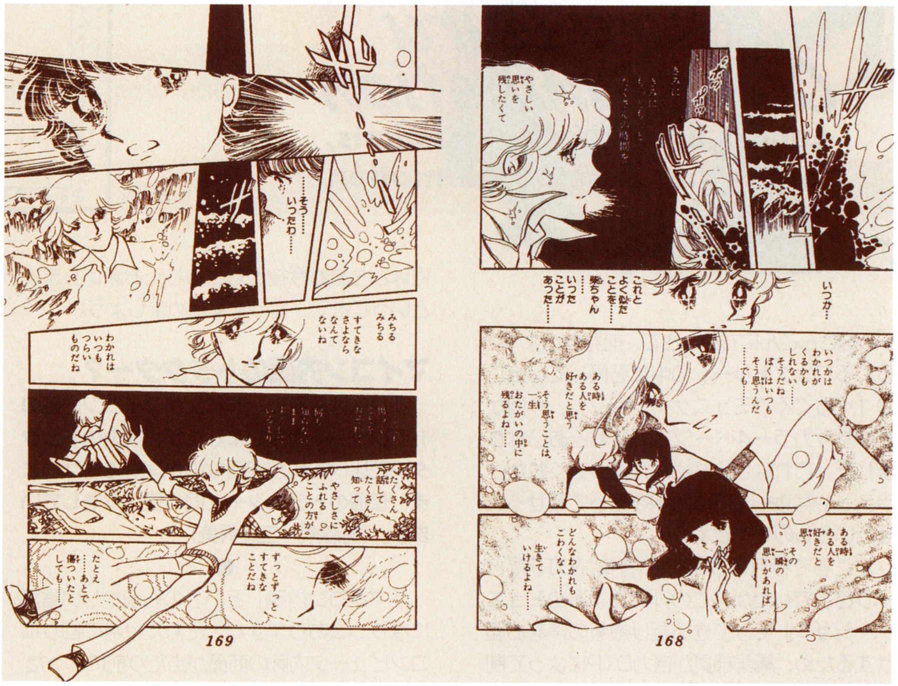



### 変形コマ

直角でない角を持つコマ。辺が傾斜し、狭い辺に向かって圧縮感が強く、広い辺に開放感が強い（図4-5）。方向特性は縦、横コマより歪み、不安定で、非日常的な動的コマである。ただし、辺は直線とはかぎらない。曲線や、例外的に円形コマもある。じっさいの作品では、歪んだ方向特性に絵の志向性を一致させたり、ズレさせたりして、効果を生む。図4-3では、ヤマトも登場人物の視線も狭い圧縮方向に向かい、心理的な圧縮＝緊張を、また交互の傾斜で不安定な揺れの心理を表出している。

## 非日常のインナースペース『雨の降る日はそばにいて』

（図4-6）



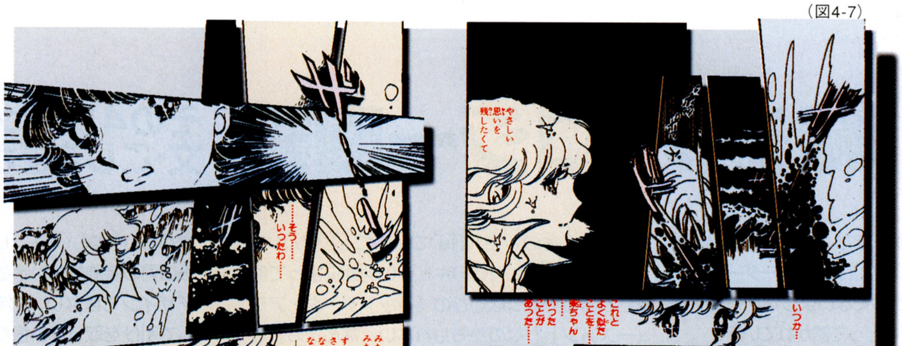

©太刀掛秀子『雨の降る日はそばにいて』（77年りぼん掲載）／集英社りぼんマスコットコミックスP168～169

## 『雨の降る日はそばにいて』立体化モデル

### 〈空間重層型コマ構造〉

独立したコマを時間に沿って、箱のように並べる時間継起型コマに対し、コマをアニメのセルのように空間的に重ねて効果を生む、少女マンガによって開発されたコマ構造。図3-3の視線の回転を、さらに複雑に錯綜させ、その分だけ時間継起特性をしりぞかせる。もちろん、全体として時間は進んでいるが、それよりも空間的な重層、錯綜、包括関係を装飾的に強調する。内的で同時的な、錯綜する意識の微妙なイメージを描くのにすぐれるが、読みにくくなりがち。少女マンガ以外のジャンルでは敬遠されたが、現在では、この手法を部分的に使うことが一般におこなわれている。

（図4-7）




### 重ねコマ

コマにコマが重なる。部分的に重なる場合もあれば、背後のコマに完全に内包されるものもある。また、図4-6の右ページ下の装飾的なクラゲ状浮遊物や、左ページ下のコマに重なる人物なども、背後のコマを内包する枠なしコマがあると想定すれば、それ自体独立した重ねコマと考えることができる。すると、これらは背後のコマの時間を超越して包みこんでいることになる。

### 枠なしコマ

実線の枠線を全部、または部分的に失ったコマ。ほとんどの場合、周囲のコマに囲まれて、普通のコマと同じ枠の形を与えられている。コマの枠線の持つ強い圧縮感や方向性を、実線消失の度合に応じて緩める効果を持つ。他のコマが実線で囲まれていて、初めて効果を生むコマである。左ページ左上の縦の断ち切りコマは、枠なしコマとして見ることもできる。

### 重層／錯綜／内包

時間継起と圧縮／開放が60年代までの少年、青年マンガのコマの基本的機能だったとすれば、70年代の少女マンガは装飾的なコマ構成の開発によって、非時間継起的な空間的重層、錯綜や内包という新しい機能をもたらした。それによってさらに微妙なニュアンスの表出が可能になった。

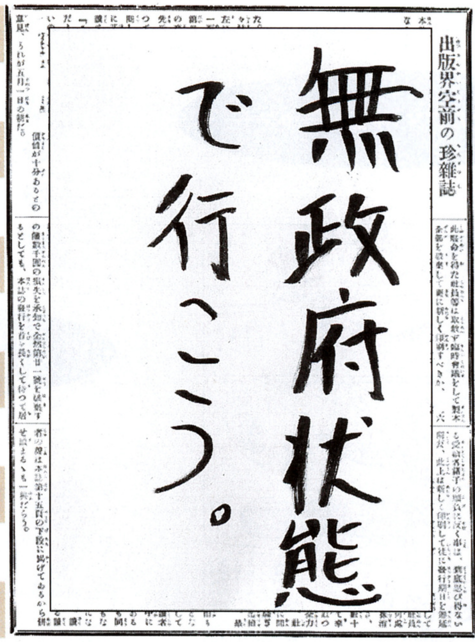
**次号予告：コマとコマの間／〈間白〉論**

HARDWARE:Macintosh IIci,Quadra650(RAM 24MB),TABLET WACOM UD-0608,AGFA ARCUS,EPSON GT-6000,AGFA AccuSet1000
SOFTWARE:Adobe Photoshop2.5J,Adobe Illustrator3.2J,Adobe Illustrator5.0,Quark XPress3.11J／Art Associate:HASHIMOTO Kouji／DTP Associate:Grafico Inc.



# ぐるぐるコミュニケーション
## Guru Guru Communication
Letters,Illustrations,Questions, and Other Access Information

## 今月の標語（千葉県・小神野 徹）




みなさんこんにちわ。さて、前号までは「ぐるぐるファクトリー」の中に居候していたこの「ぐるぐるコミュニケーション」、今回からは堂々カラー4ページでの登場とあいなりました。これならみなさんが送ってくれたイラストや写真も天下に大手を振って載せられるというものです。えへん。

ところで今月のGURUの特集がDTPだということでしたが、この「ぐるぐるコミュニケーション」ではできるだけ最新の声をお届けするため、編集部員が自力DTPによって制作しております。これなら多い日も安心、猫まっしぐらというわけですね（意味不明）。何はともあれ今後ともよろしくお願いしますということで、さっそく始めましょう。

### マイコン内蔵のトラクター？

**我が家は農家で、昨年父がマイコン内蔵のトラクターを購入しましたが、普通のトラクターと比べて何が便利なのか理解できないまま、普通のトラクターと同じ使い方をしています。（青森県・工藤秀美）**

●

「マイコン内蔵」というのも懐かしい言葉になりつつありますね。それだけ身の回りにコンピュータ内蔵の商品が当たり前になったということなんでしょう。普通に使えることが一番です(^_^)。

### モデムをつなぐ苦労

**パソコン通信をやりたいのだが、私の部屋には電話をつなぐ所がない。**

**（北海道・杉本省吾・19歳）**

●

ひとり暮らしだと電話のモジュラーはたいてい近くにあるものですが、家族と同居していたりすると電話線をどうやって確保するかは深刻な問題ですね。電器屋さんなどで電話差し込み口のモジュラーを2つに分配するアダプターを買ってきて電話線を2本に増やし、自分の部屋までもう1本のケーブルをずーっと延ばすのがいちばん現実的でしょう。ただし通信中に家の人が受話器をとってしまうと、通信も切れるし家族もビックリするので注意

# 街のB級テクノロジー図鑑
## その4「カンコンするやつ」
文・こじままさき

『カンコンするやつ』が好きだ。ほら、よく田舎のさびれた歓楽街の、いまだにインベーダーゲームが置いてあってもおかしくないようなゲームコーナーに、ドーンと場所をとって置かれている、あれ。何ていうのかなぁ、卓球台みたいなやつの上で、直径7センチ位の薄っぺらい円盤状の「たま」をカンコン打ち合うやつ。あの「カンコンするやつ」が好きなんです。

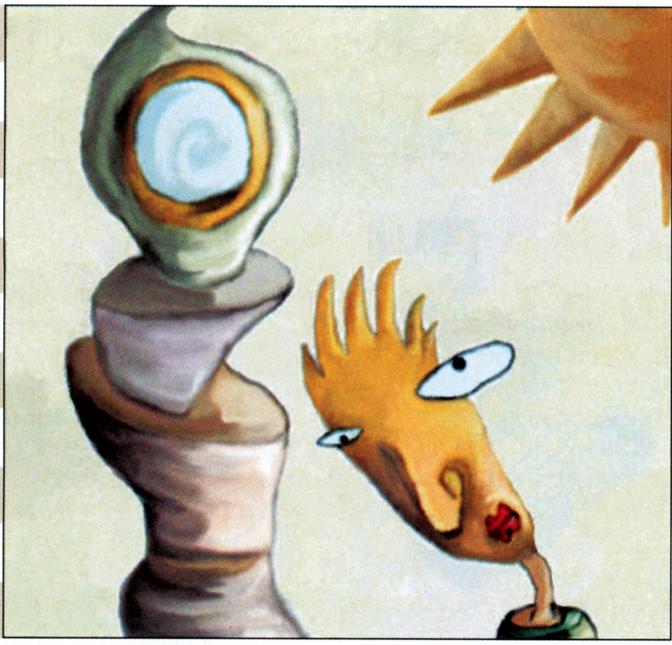
以前は郊外のゲーセンとか、マイナーなスキー場の古ぼけた旅館のゲームコーナーには必ず置いてあって、見つけると必ずやってたんだけど、そういえば最近あまりやっていない。都市部のハイテクなゲーセンからは完全に無視され、どちらかというと卓球場やバッティングセンター系のノリでシェア（と言える程のものがあるのかどうか疑問ではあるが……）を広げていった「カンコンするやつ」だが、最近は本当にあまり見かけない。

もしかすると既に生産は中止され、現行の台がゲーセン店主の**「場所ばっかとりやがって生産性低し」**とのキビシい判断によって廃棄されるのを待つばかりの「レッドデータ・アミューズメント」なのかもしれない。なんとも寂しい限りではある、と「カンコンするやつファン」のこじまは思うのだ。そういえばヤツを最後に見かけたのは、昨年の夏「富士急ハイランド」のゲームコーナーの外（じゃまだったのか……）に置かれているものだったが、何故に「カンコンするやつ」をじゃけんにするか、都内のゲーセン店主よ。　そんな今日この頃、渋谷を歩いていて、ゲーセンの窓越しに「カンコンするやつ」らしきマシンを見かけた……様な気がした。しかし、場所はナウなヤング（って誰だ？）の集う渋谷の、しかもスペイン坂の上、単館系オシャレ映画館「シネマライズ」の隣だ。どう考えても「カンコンするやつ」には似つかわしくない場所である。もしかしたら「カンコンするやつ」を愛する余りの幻覚かもしれない……。しかもそのマシン、お馴染みの何の装飾もない手抜きのビリヤード台の様なデザインではない、最新の体感VRマシンにも決して引けを取らない様な、オッシャレーなデザインだったのだ！

ということで、早速取材だ。スペイン坂を上がり、ゲーセンへ。と、おお！　やはりこれは、あの麗しの「カンコンするやつ」じゃないか！「ストリートなんとか」だのと言った流行りのハイテク系ゲームの中にあって、結構客にも人気の様子だ。

ところで今回の取材にあたってGURUの担当者に「あれって何ていう名前なんですかねぇ」と聞いたら「エアーホッケーって言うんじゃないの」と言われ、なるほどと納得したのだが、ここにある新生「カンコンするやつ」はそんな生易しい名前じゃなかった。なんと**「HYPER DISCO TAIFUN DELUXE」**ときたもんだ！

一体どこが「DISCO」なのか良く分からないが、



（埼玉県・小熊一幸）

# 開店新装

が必要です（経験多数あり(^_^;)）。

## Macと占い

Macのソフトに占い(星占い、四柱推命、etc.)があってもいいのにないのはどうしてだろう。Macユーザの人たちは占いを信じない人が多いのか、Mac自体が占いと相性が悪いのか？

（福岡県・平石勝成・33歳）

●

その昔、Macのソフトで「Synchronicity」というのがありました。小川のせせらぎやカエルの鳴き声を聞いて精神をリラックスさせ、頭が冴えたらキーボードを思うままに叩くとそのキー入力を読みとって易のご託宣が表れる……というものだったんですが、どうも「占い」とは言いがたいウサンクサイしろものでした(笑)。まだあるのかなあ？

## GURUの米問題

国産米なんて別に食べたくない。カリフォルニア米との区別のつく人は5人もいないよーだ。結構うまいぞ、外国米。でもタイ米のみは……いや、うまい。（愛知県・小野孝臣・20歳）

●

ただでさえおいしくない寮のごはんがまずくなった（ような気がする）。

（東京都・二村和彦・27歳）

●

私の近所の定食屋は従業員がイラン人／フィリピン人／インドネシア人で構成されていて、ハンバーグ定食の米はタイ米だが、彼ら同士の共通語は日本語である。彼らの友達が店に遊びにくると各母国語がとびかい、その中で私はミソ汁を飲んでいる。（東京都・上西園誠）

●

やっぱり米問題でしょう。2時間ならんで買ってきたばかり。日頃食べてない奴らまでワーワー言ってる。不思議な人種ですよねえ。

（大阪府・高橋かおり・26歳）

●

……お米がない。（香川県・野村圭子・31歳）

●

この号が出るころには輸入米騒ぎはどうなっているんでしょうか。毎日忙しくてお米を炊くヒマがないのが悲しいところです(;_;)。

このコーナーでは、あなたが見つけた「街のB級テクノロジー」の投稿を募集しています。きっちり文章を書いてくれてもよいし、「こんなモノがここにあった」というネタを教えてもらえればこちらで取材に行きます。「こ、これはっ！」と思えるトホホなネタ、危ないネタ、勘違いネタ待ってます。GURU「B級テクノ」係までよろしく！

## B級物件ファイル004
## HYPER DISCO TAIFUN DELUXE

所在地・東京都渋谷区
種　別・大型遊具



TAITOによると「HYPER～」の一般名はやっぱり「エアーホッケー」だそう。それが何故「DISCO」になるのか？謎は深まるばかり。

何より素晴らしいのは「タイフーン」の部分だけが何故かローマ字になっているというところ。メーカーは大御所TAITOさんだが、このネーミングに関しては、全く何も考えていないといっても過言ではないだろう。しかし、この投げやりなセンスが、なんとも「カンコンするやつ」っぽくって素敵ではないか。きっとこれが「HYPER DELUXE」で、お馴染みのビリヤード台くずれのやつが只の「DISCO　TAIFUN」なのだろうと推測できる。それにしても似つかわしくないネーミング。奥が深い。

ところで貧乏な悪ガキだった私は、以前お金を入れずにエアーが吹き出していない状態で、似た様なタマを持参してゲームに挑戦してみたというトホホな過去あるのだが、滑りが悪すぎて全く話にならなかった。あなどれないぞ「HYPER DISCO TAIFUN DELUXE」！　なにはともあれ、ファンのあなたは渋谷へGOだ！



## がんばれ女性諸君！

先日マックを買いに日本橋へ行った。女の人があまりにもいないのでビックリした。考えてみればGURUにもほとんど男の人しかのっていない。がんばれ女性諸君！　おわり。

（京都府・池内美絵）

●

最近「女性ユーザーが増えた」とはよく聞きますが、実際の人数でいえばたしかにまだまだ女の人は圧倒的に少ないですね。だけど、いったんコンピュータに興味を持ってからの行動のアクティブさは、いまや女性のほうが男性を上回っているようです。GURUの愛読者カードを見ていても、女性から届くハガキのほうが「私はこういうことがしたいんだ」という目的がはっきりしているので読んで楽しくなります。心配することはありません。自然体でいきましょう。

## パソコンは無気力の原因？

先日、深夜番組を見ていると、最近の若者は元気がない。これはいかなる事が原因か？

なんて事をやってました。その原因の筆頭に挙げられていたのが、なんとパソコン。CRTの中の世界に浸り、現実のコミュニケーションから遠ざかってしまい、結果、外に出る事が少なくなり元気も無くなるって図式でした。

ぬおおおお！　違うぞ！　なんでもかんでもそうやって、型にはめた考えしか出来ない事がいけないんでないかい？　じゃあ、○太郎を会社で使ってる父上なんかも元気が無くなってるのだろうか。父上にMS窓を使わせて「おもしろい！」なんてCMはそれを推奨してるわけだ。

もっと現実は他のところにあると思うんだけどなあ。（岡山県・ぱふぱふ）

●

CRTの中の世界に浸る人も、それを批判する人も、毎日の生活の現実とパソコンを切り離してしまっている点では同じですね。GURUはそのどちらでもなく、あくまでも「コンピュータのある生活」を考えていきたいと思います。元気が出ますよ。






### 米Nultimedia Magazine誌特約

# コモエスタ坂本の ヌルチメディアQ&A

### 日本版・第1回

**GURU第3号で声高らかに「ヌルチメディア」を世界に向けて提唱したわが日本のコモエスタ坂本氏による世界で唯一のヌルチメディアQ&A、その日本版が今ここに始まった。ヌルチメディアを志す全世界の人々よ、刮目してコモエスタ氏の声を聞け！**

以下は私が米『Nultimedia Magazine』で連載している『日本からようこそヌルチメディアへ』（『Welcome from Japan, Welcome to Nultimedia』）の中の、「ヌルチメディアQ&A」というコーナーから抜粋したものです。日本語に訳したため原文のニュアンスを損なっている場合がありますが，私の英語力のため、原文でも表現したいニュアンスがあらかじめ損なわれている場合が多々あることを含みおき、ご了承下さい。

**Question 1**

私はオハイオ州アクロンに住む一歯科医です。ところで（By the way）、『ヌルチメディア』とは何でしょうか。

**Answer 1**

私がヌルチメディアを提唱してから、この種の質問は度々受けます。もう慣れましたが、私が常に同じ回答をするとは限らないので、疑問を抱く人も多いようです。東洋のことわざに、「空即是色」（Null is the thing.）というのがあります。これは読めばわかると思います。貴方の言葉で言えば、「ところで」がヌルチメディアです。

**Question 2**

こんにちは、コモエスタ。椅子はヌルチメディアですか？　私はそう思うのですが。

**Answer 2**

いい質問です。そう思うなら多分そうです。しかし貴方がそう思う前に、そうであるものはそうであることが多いのです。

**Question 3**

CD-ROMとアーミーナイフとでは、どちらが優れていますか？

**Answer 3**

まず、「優れている」（superior）という言葉の意味がよくわかりません。

よくわからなさの中で私は考え続けていきますが、ヌルチメディア的観点では、両者は等価です。なぜなら、CD-ROMはいろいろな物を格納する事ができて、アーミーナイフもいろいろな物を切ることができるからです。

ところで、日本には「ジャンケン」という遊びがあります。これはコイントスのようなものですが、指で石とハサミと紙とを表現し、優劣を決めます。「ジャンケン」では、石はハサミに勝ち、ハサミは紙に勝ち、紙は石に勝ちます。CD-ROMは紙のようなものですので、この場合、アーミーナイフの方が優れていると言えるでしょう。

**Question 4**

マルチメディアに敵意を持っていますか？

**Answer 4**

「敵意」とは穏やかでない言葉ですね。

まず、「マルチメディア」という言葉の意味がよくわかりません。よくわからなさの中で私は考え続けていきますが、しかしよくわかりません。わからないものに対して敵意を抱くのは愚者である、とはシーザーが言った、と私は高校時代に習いました。

そういう意味において、マルチメディアは最初から敵ではありません。

**Question 5**

坂本さん、こんにちは。私は貴方がロサンゼルス・レイダーズのファンだと聞きましたが、これはヌルチメディアと何か関係があるのですか？

**Answer 5**

いいえ。ありません。しかし無理に関係づけようとすれば、なくはありません。その点が、ヌルチメディアのポケットが深いところです。

**日本の同胞諸君も、ヌルチメディアについてわからない点があれば何なりとコモエスタ氏に質問し、ともにヌルチメディアの道を歩もうではないか。GURU『ヌルチメディアQ&A』係まで質問を待つ。**

# ぐるぐるいんたーなしょなる
## 知っておくと役立つかもしれない海外情報

在ケニア大使館日本国大使館が制作している「ナイロビ防犯アドバイス(一般渡航者向け)」に、こんな素敵な記事を発見しました。
(外務省領事移住部発行『海外邦人ニューズレター』第57号より)

**ヌ　睡眠薬入りアメ玉**
特に列車・バスの車内で、停車中、窓から話しかけ注意をそらし車内の仲間がバック等を持ち去る手口や、睡眠中又はトイレに行った際に現金等を抜き去る、睡眠薬入りの飲み物、アメ玉を勧め、眠り込んだすきに荷物等を持ち去る等の被害があります(最近、マリンディ〜モンバサ間のバスの車内において、隣に座った現地人から彼等も口にしているアメをもらってなめたところ、意識不明になり目が覚めた時には病院のベットの上で貴重品等を全て持ち去られていたという事件が多数発生しています)。

**その他**
イ　ここはアフリカ、ポレポレ(ゆっくりゆっくり)精神のメッカ、ツアーバスが時間通りに迎えに来ない、お釣をなかなか持ってこない(実際に忘れられていることもあるので要注意)等と言って腹を立てないようにして下さい。
ロ　当地ケニアは完全な車優先社会です。道路等横断の際、信号が青だからといって油断することなく、また朝夕のラッシュ時等はマタトゥー等が歩道を走ってくることもありますので身辺には充分にお気をつけ下さい。

日本の私たちも**ぜひケニアのポレポレ精神を見習い**、歩道のマタトゥー等と仲良くしたいものですね。
(情報提供：東京都世田谷区の野路さん)




## 今月のよくわからないお便り

やはりここは末井　昭の霊を呼び出して、(生きてたっけ?)CDロム版「写真時代」の復活を成功させなければならない。当然上野　昂志の辛口を利かせつつ森山　大道の独り言を看板に若松　孝二のクイックタイムムービー、阿部　薫の「なしくずしの死」の後にはセリーヌの連載小説、鈴木いずみには何を語ってもらおうか、子どもも大きくなったことだろう。これはもうコペンハーゲン天尿組の検証でもいいし、桐山　襲へのレクイエムでもよし、何を言いたいのかって?　もうコンピューターなんてメジャーな存在さえ忘れ、プラットホームを問わない事、タルホや熊楠が清順によって語られる、マードックと寺山が邂逅できる場ができればあたしゃ嬉しいのだがねェ。(北海道・氏名無記入)

●

えーと、なんかお話がずいぶん昔で止まっているようですが、いったい何をおっしゃりたいのですか?　何か作りたいのでしたらいくらでも方法はあると思いますが。もう一度具体的なお便りをくださいね(^ ^)。

新装開店

## 何よりも大切な話

GURUは読者のみなさんからのアクセスで成り立つ雑誌です。郵便、電話、ファクス、電子メール、方法はなんでもかまいません。どんどん投稿や意見を送ってください。採用分には記念品を進呈します。

## 電子メール投稿の注意

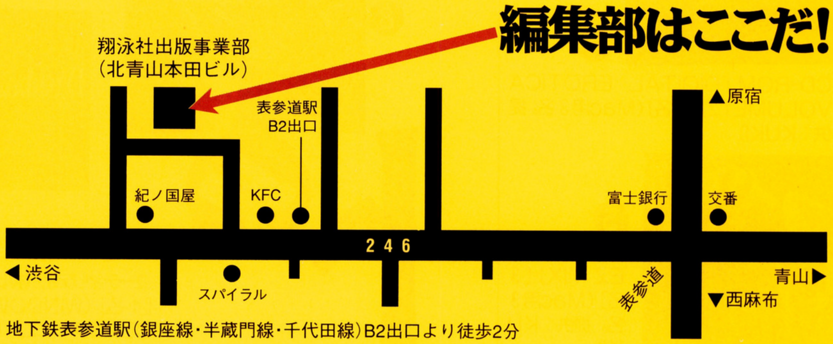
GURUはNIFTY-Serve、そしてインターネットを使ってお便りや投稿作品を受け付けています(なかなかお返事が書けなくてごめんなさい)。電子メールで投稿を送るときは、
1　メールの題名にコーナー名を入れる
2　メールアドレスの他に住所・氏名・電話番号を明記する(書かないと記念品が送れません)
3　バイナリファイルを送ったら必ず別のメールに機種・使用ソフト(ファイル形式)・ファイル名を書いて送る
以上のことを守るようにしてください。よろしくね!

## 編集部来訪多数実績更新中

「編集部に遊びにおいで」との呼びかけに、ずいぶんいろんな人たちが遊びにきてくれました。ありがとう。中には自分の作品を置いていってくれる人もいたりして、これを編集部だけで見るのはモッタイナイ。そこで、読者のみなさんが持ち込んだ作品を自由に見られるサロンスペースを作ることにしました。編集部に遊びにくればビデオ、CG、イラスト、音楽テープなど自由に見てコンタクトを取れるようにしておきますので、仲間を探したい人もどうぞ来社してください。もちろん持ち込みもOK。だけど忙しくてお相手できないときもあるので、事前の電話連絡を忘れずに!

## すべてのあて先はこちら。

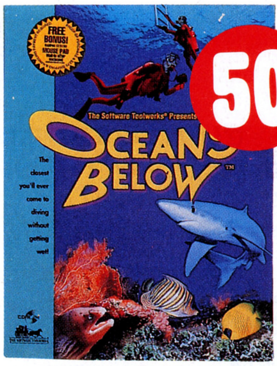
〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部　○○○係
Tel 03-5467-3777／Fax 03-5467-0187
電子メール：LDB00443@niftyserve.or.jp
se_guru@twics.com




地下鉄表参道駅(銀座線・半蔵門線・千代田線)B2出口より徒歩2分

ロゴマーク／イシダ・ツヨシ　デザイン／自力　DTP最適化／井上デザイン

# GURU4号 読者50名様に当たるプレゼント!!




❶ CD-ROM「OCEANS BELOW」[1名](Mac用。提供:新進商会)




❷ CD-ROM「SPACE SHUTTLE」[1名](Mac用。提供:新進商会)




❸ CD-ROM「DR.AMOUR!」[6名](WINDOWS用3名、Mac用3名。提供:KUKI)



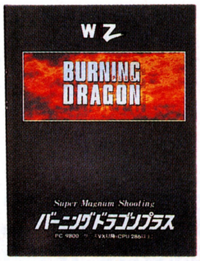

❹ CD-ROM「DIGITAL EROTICA VOLUME1,2」[3名](Mac用3名。提供:KUKI)



❺ CD-ROM「LEZ MIX」[3名](Mac用3名。提供:KUKI)



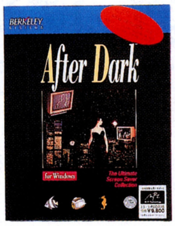

❻ ゲームソフト「まじかるぽーど」[2名](98シリーズ用、3.5インチ2HD。提供:ウィズ)




❼ ゲームソフト「バーニングドラゴンプラス」[2名](98シリーズ用、5インチ2HD。提供:ウィズ)



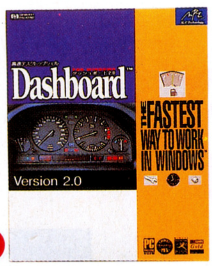

❽ スクリーンセーバー「スタートレック」[1名](WINDOWS用、3.5インチ。提供:エム・ピー・テクノロジー)




❾ スクリーンセーバー「After Dark 2.0」[1名](WINDOWS用、3.5&5インチ、2DD。提供:エム・ピー・テクノロジー)




❿ スクリーンセーバー「More After Dark」[1名](WINDOWS用、3.5インチ、2DD。提供:エム・ピー・テクノロジー)




⓫ ユーティリティパネル「ダッシュボードV2.0」[1名](WINDOWS用、3.5インチ、2DD。提供:エム・ピー・テクノロジー)



⓬ 映画「がんばれ! ルーキー」Tシャツ[5名](提供:20世紀FOX)




⓭ 3DO用ソフト「鉄人」Tシャツ(ステッカー付)[6名](提供:シナジー幾何学)




⓮ マウスパッド[10名](提供:ワードパーフェクト)




⓯ GURU特製テレホンカード[7名]

## 応募要項

本誌P.130に添付のアンケートはがき、または官製はがきに「あなたの周りで起こった《グルな現象》」、ご希望のプレゼント賞品番号(第2希望まで)を明記し、下記あて先までご応募ください。締切は'94年6月1日(当日消印有効)。応募者多数の場合は厳選なる抽選とさせていただきます。当選者への製品の発送には1カ月ほどかかることをご了承ください。

## あて先

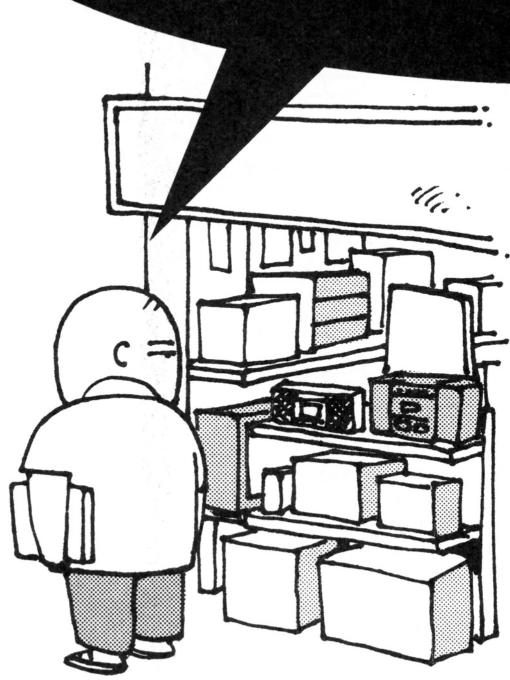
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル ㈱翔泳社 出版事業部 PC-PAGE GURU編集部行 プレゼント4号

注)なお、お送りいただいたアンケート等の資料を弊社の媒体資料として使用させていただく場合があります。

とり・みきの

# 大星雲ショー

THE MEGA-NEBULA SHOW



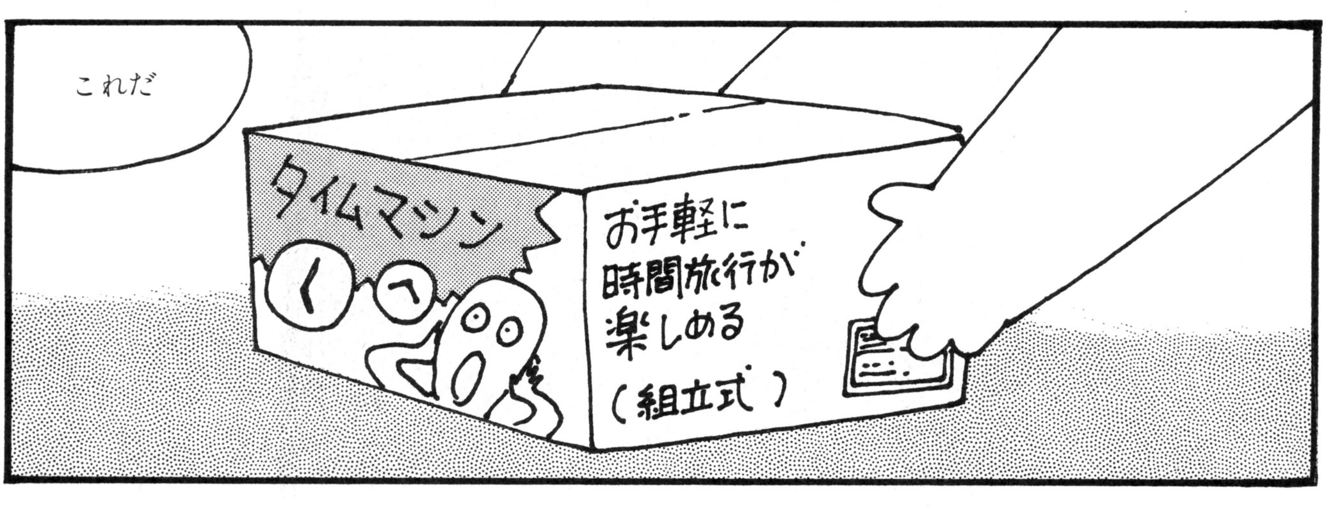
## タイムマシン

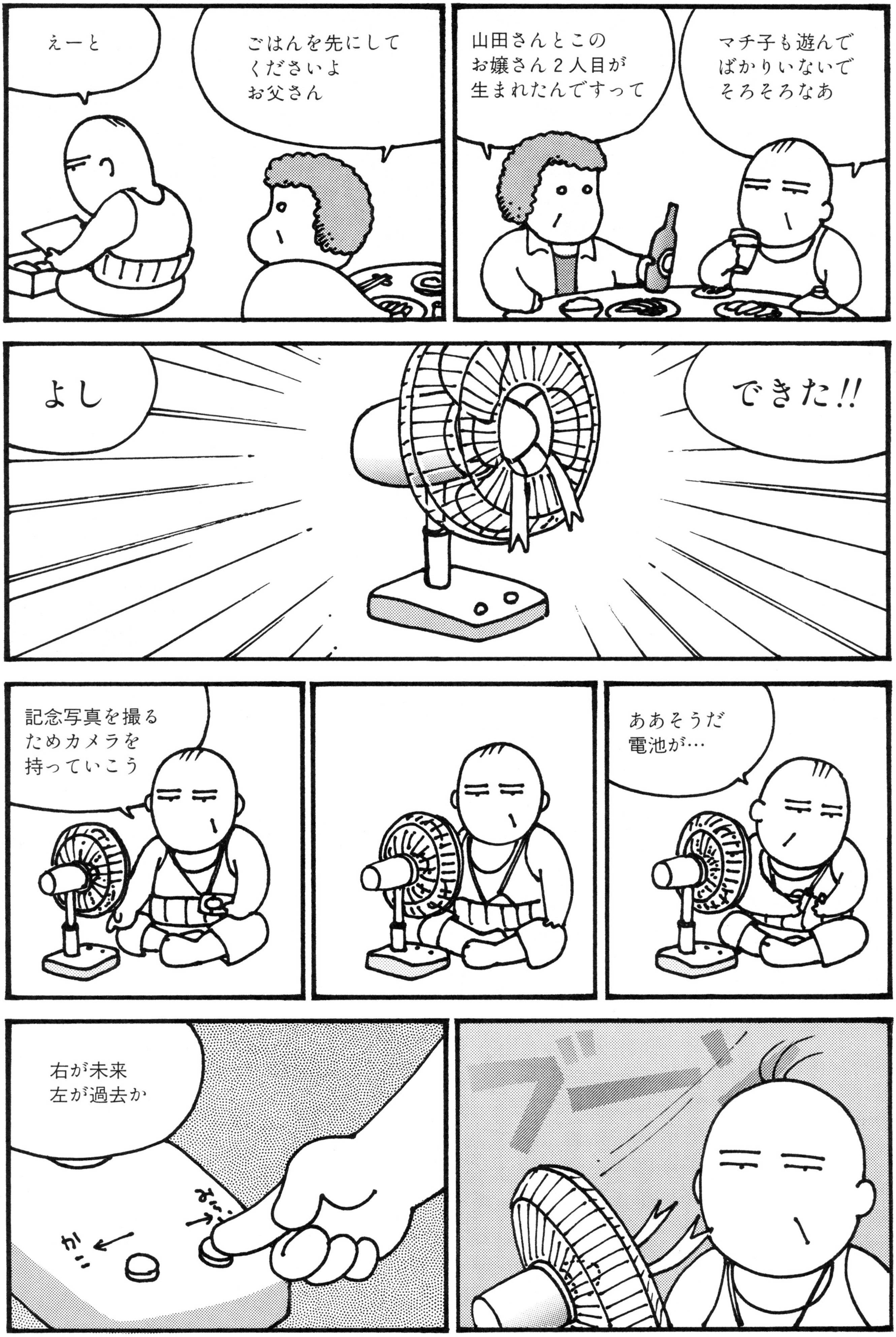
作；とり・みき

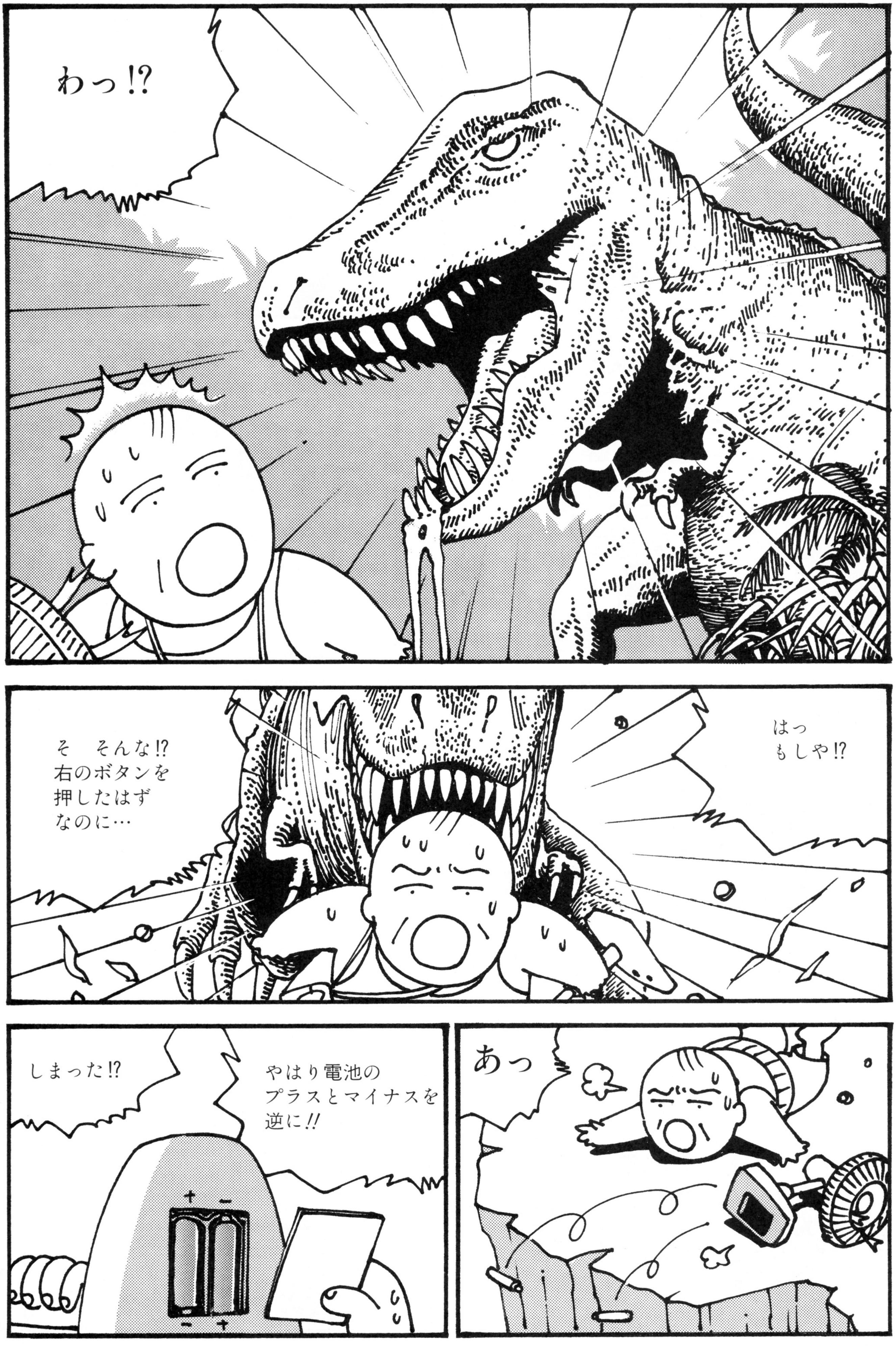









えーと
ごはんを先にして
くださいよ
お父さん
山田さんとこの
お嬢さん２人目が
生まれたんですって
マチ子も遊んで
ばかりいないで
そろそろなあ
よし
できた!!
記念写真を撮る
ためカメラを
持っていこう
ああそうだ
電池が…
右が未来
左が過去か



わっ!?
そ　そんな!?
右のボタンを
押したはず
なのに…
はっ
もしや!?
しまった!?
やはり電池の
プラスとマイナスを
逆に!!
あっ


お母さん
準備できた？
ああ
もういいよ
ずいぶん
ごぶさた
しちゃったね
いつでも行けると
思うとついね
国立科学博物館
お父さん
ほら
赤ちゃんよ…

# 宮沢科学研究所

MIYAZAWA
SCIENCE LABORATORY
DELUXE

山武ハネウエルに向かうことになった私は、その会社にたいして何の予備知識もないまま、指定された通り、渋谷から東横線に乗った。編集部の担当者が取材の段取りを取ってくれたので、私は何も知らないまま横浜に向かう。渡されたメモには横浜で乗り換え保土ヶ谷で降り、そこからタクシーに乗れとある。保土ヶ谷という土地もまた、私には未知の場所で、そこから山武ハネウエルをイメージしようにも何も思い浮かばない。わかっているのは、壁にあった妙な計器の形だけだ。どこといって派手さはなく、そっけないほど地味なそれは、無骨な技術者の風貌を思わせた。

ごつごつした手。油に汚れた作業着。天井の低い工場。昼休みを告げるサイレン。中庭で若い技術者らがバドミントンをしている。

キューポラのある街かそれは。ところが私が向かっているのは埼玉の川口ではないのだ。横浜からさして遠くない保土ヶ谷である。電車を乗り継ぎ、タクシーに乗ると、窓の外の風景を見つめながら、なにかはぐらかされような思いに私は支配された。

「ちきしょう。あの計器を作っている会社がこんな場所にあってたまるか。だいたいホドガヤって地名が気に入らないじゃないか。なんだかわからないが、アボガドを思い出すぞ」

とわけのわからないことをつぶやいているうちに、タクシーは目的地に到着した。そこは、いかにも現代的なオフィスビル群である。周囲を宅地が取り囲む空疎な空間に、力任せに高層ビルを建ててしまったような、バブルの残骸を思わせる空気がここら一帯に漂っていた。千葉の幕張や都庁が建てられた最近の新宿西口を想起させる。こんな場所に山武があるというのか。あの無愛想な計器を作った会社がこんな建築物の中にあっていいのか。

エレベーターを降りると、ビルの十数階にあるフロアは、山武ハネウエルのショールームだった。昼休みを告げるサイレンは聞こえないだろう。中庭でバドミントンをする技術者もいないはずだ。出てきたのは、スーツで身を包む係の者らだ。名刺には、「社長室広報グループ」とある。

「こいつら、グループなのか」

彼らに聞こえないような小声でつぶやくと、くらっとめまいがしたが、ここで倒れようものなら、どこか具合が悪いのですかと同情されるだけだ。グループのやつらに、同情などされてたまるものか。いや、そんなことはどうでもいい。問題にすべきなのは、山武ハネウエルともあろうものが、「社長室広報グループ」などというシステムを持っていること自体だ。だってそうだろう。私が惹かれたのは、あの無愛想な壁の計器だった。あんなに地味な仕事をしている会社が、「社長室広報グループ」ってことはないじゃないか。おまえたちは創業の心を忘れたのかと私は言いたい。どんな心か私は知らないが、まあ、なんかあるだろう。ショールームには、山武ハネウエルの製品が並べられていたが、その数から、かなりの規模の会社だということがわかる。地区会館の壁にあった無愛想な計器はその一端にすぎず、オフィスビルのオートメーションシステムなんか作ってるんだから凄い。ではこちらにとショールームに招かれ、「統合化ビルディング・オートメーション」の巨大なコントローラーの前に座ったのはいいが、説明を聞かされても私に何がわかるというのだ。まったく面白くないぞ。こうして彼らの親切このうえない説明を二時間あまり聞くことになったが、そのあいだ私の心はうつろだった。私はなぜこんな場所にいるのだろう。山武ハネウエルの製品はきっとどれも立派に違いないが、私が求めていたのはこんなものではなかったはずだ。

言葉に出来ないわだかまりを抱えながら私はショールームをあとにした。道でタクシーを待ちながら、いま出てきたばかりの空虚な高層建築を見上げ、あのショールームはどこらあたりにあったのかと考えていた。

### 前号原稿です

それはよほど何もすることのないときだった。手にした百円ライターをじっと私は見ていた。本体に何か紙が張ってあり、そこに注意書きがある。

「ああ、そうか、直射日光や、50度以上の高温はさけなきゃいけないし、焼却してもいけないんだなあ」とつくづく思ったが、さらに読めば、「顔から離して点火し、消火を確認すること」とある。あたりまえじゃないか。けれどそんなこともどうでもいいのだ。問題は、注意書きの最後にこの百円ライターを製造したのだろう会社の名前があったことだ。「ヤカ・フードル㈱」

聞いたことのない企業の名前だった。「ヤカ」とは何か。さらに、「フードル」とは何だ。プードルだったら犬の種類だが、いくら犬好きでも会社の名前にプードルとつけるやつはいないだろう。しかも、間違えて「フードル」にしてしまったということもありえない話である。連絡先の電話番号がある。市外局番は、「0792」だ。どこだろう。いったいそれはどんな会社なのだろう。トタン屋根の小さな工場で働くのは、社長とは名ばかりの初老の男で、従業員は彼の妻と弟。三人でせっせと、この百円ライターを手作りし、出来たそばから箱に詰めて出荷する。窓からは強い西日が差し、外から、豆腐屋のラッパが聞こえる。西岸良平の世界かそれは。

こうして私たちは、ふと手にしたモノから、しばしばそれを作った会社なり、販売する会社の名前を知ることになる。それが聞いたことのない名前であれば、様々に思いをめぐらすことになるのだし、そこにどんな物語がひそむか、会社の名前を印す小さな文字から想像はどこまでも広がってゆく。

芝居の稽古で、私たちは世田谷区の公立施設をよく利用した。稽古場として使う部屋には、必ずと言っていいほど、妙な計器が設置されている。壁にぽこっと存在するそれは、両手で包めるほどの大きさで、ボタンかなんか付いていれば、室内の温度を調節するのかとも考えられるが、それらしきボタンはどこにもない。ただ何かの計器だとわかるのは、目盛りと針があり、どうやら何かを計っているらしいからだ。何を計測しているのかまったくわからない。ただの温度計や湿度計だったらこんな意味ありげな形をしていないだろう。じゃあ何だ。「アルコール濃度検知器」とか。

そんなものがなんになるんだ。そういえば、似たような種類の計器をこれまでにも幾度か見たことがある。いったい誰がこんなものを必要としているのだろう。一度も目盛りを読んだことがなかったが、読もうとしてもよくわからない。何の目的でここに設置されているのかもわからない。なんか説明が書いてないかと探しても、それらしきものはない。計器にはただ、「YAMATAKE HANEWELL」とローマ字で会社の名前が印されているだけだ。「YAMATAKE HANEWELL」

一度も聞いたことのない名前だ。「YAMATAKE」はどうも日本語らしいが、じゃあ、「HANEWELL」は何だ？「山武ハネウェル」という、妙なやつの名前か。日系三世かなんかが社長で、社長の名前を会社名にしてしまったのか。だったら、「ハネウェル山武」にすればいいじゃないか。ことによると、山武さんと、ハネウェルさんが二人並んでいるのかもしれない。どんな会社なのだろう。想像しても、いよいよわからない。百円ライターには手工業のイメージがあるが、こうした計器類がどんなところで作られているのか想像するのはなかなかに難しい。

もしかすると、川崎あたりの、町工場で作られているかもしれない。あるいは秋葉原のビルの一室とかね。その小さな計器が私の想像力を刺激してやまないのだ。

こうして私は、YAMATAKE HANEWELLを訪ねることにした。そこには驚くべき事実が隠されていたのだ。（次回に続く）

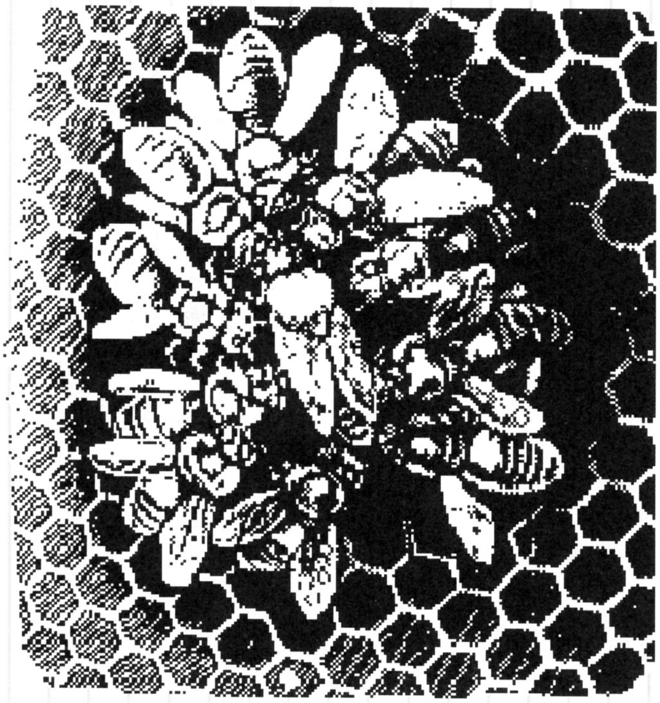
山武ハネウエル株式会社は、創業明治32年。電気計測器製造業、測定機、分析機器、試験機製造業などを中心に、従業員4,532人、資本金42億円という大きな会社です。（編集部）

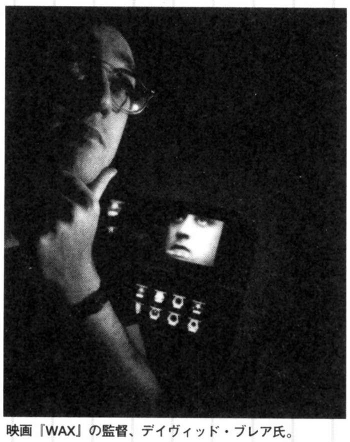
パソコン通信からはじまる知覚についての考察

# グミ-脳

**第4回**
**文・EV**
**イラストレーション・久保鏡子**

## ネットワークの爆心地まで





映画『WAX』の監督、デイヴィッド・ブレア氏。

EV
1960年生まれ。科学者。IBA会員。人間の行動を研究するかたわら、MS-DOS、Macintosh用のフリーソフトウェアを多数制作。

D.ブレアは「歩く」人だった。

今年の3月、映画『WAX』の監督である彼が京都に来た。『WAX』に関するレクチャーと、次回作（ユダヤ人と日本人の話らしい）の取材のためだ。

当日、スタッフが出迎えようと駅に着いた頃、早めに到着した彼はすでに一人で会場へと向かっていたという。翌日、レクチャー前の空き時間にも、一人でふらりと出ていってしまった。そのまま初めての街をあちこち歩き回っていたらしい。夜、宿泊先まで案内したときも近くまで来たところで「ここでいいから」と丁寧に断ってから、地図を頼りに帰っていった。

滞在中もパワーブックを持ち歩き、日本のあちこちからインターネットにアクセスしていた彼だが、一方で、そのようにごく日常から「歩く」人でもあったのだ。『WAX』で彼自身が演じている、ニューメキシコの砂漠地帯をさまよう主人公の姿が思い浮かんだ。

### ●強度なリニアさ

昨年(1993年）の日本公開以来、『WAX』はその「ノンリニア編集」が注目され、あちこちのメディアで話題になってきた。しかし、ノンリニア（線的でない）、という捉え方は、もう少し検討を要するのではないだろうか。編集におけるノンリニア性がそのまま表現のノンリニア性につながるかと言えば、ぼくはそうではないと思う。

たとえばグリーナウェイの映画。そこには画像、音声のあちこちに注意の手がかりが仕掛けられている。ひとつのできごとの傍らで、すでに別のできごとが進行している。複数の時間が流れる。それらの流れは寄り添い、干渉しあい、無視しあう。そのように、グリーナウェイの時間は「ノンリニア」だ。その度合いは『プロスペローの本』あるいは『MはモーツァルトのM』以後、一気に加速されている。

その『プロスペローの本』と同じ年に発表された『WAX』は、まったく逆の印象を与える。

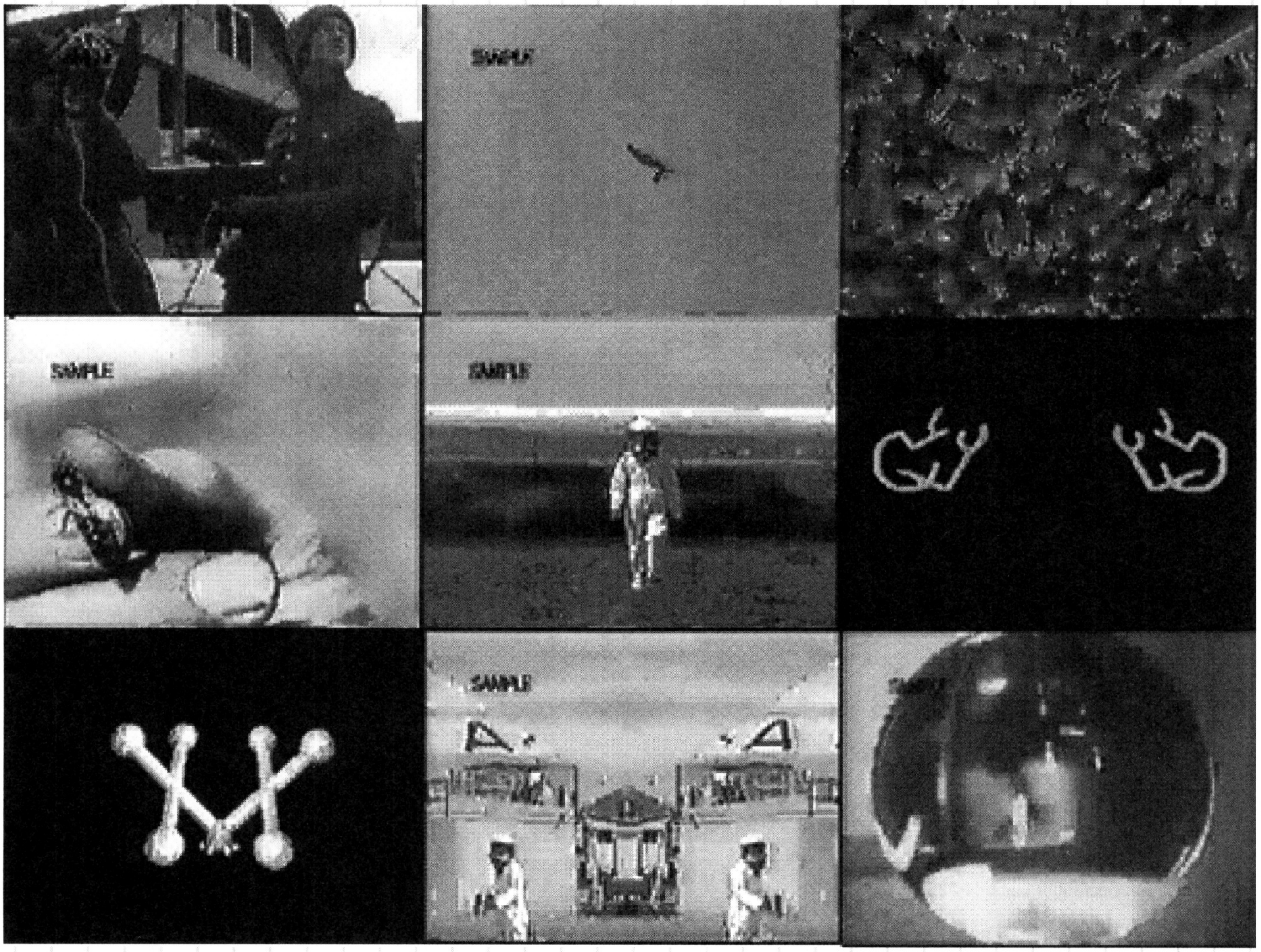
確かに「ノンリニア編集」の効果は顕著だ。画像の質感も内容も異なるさまざまなカット。その交代の思いがけなさは、ハウスやダブのDJの手つきに近いものを感じさせる。

しかし、映画じたいは、非常に「リニア」（線的）だ。淡々とだが映像とシンクロしたナレーション（ただし英語版に限る）。短いショットの積み重ねがリズムを刻み、異質なカットどうしがまるで必然であるかのようにつながっていく。カットの多くは黒いフレームで囲まれていて、ひとつひとつのカットがまるでモノであるかのように、まるごとひとつの記号であるかのように、自在にねじ曲げられる。

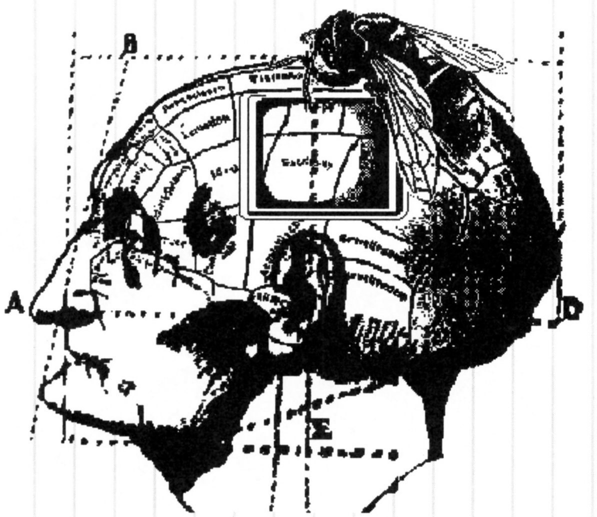
ひとつの瞬間をひとつの記号だけが占める、そのような時間感覚。

むろん、見終わると、『WAX』をめぐるイメージは、映画のシークエンスを離れてあちこちをさまよい出す。死から生へ。追われたはずの楽園へ。そして楽園から復讐へ。アナグラム。電話。心霊術。原爆。X。トウモロコシ。だが、あふれるイメージを確認しようと改めて映画に向かうと、正確に繰り出されるカットの連続が、こちらの用意したイメージの網を振り切ってしまうことに気づく。

ノンリニアな編集による強度にリニアな表現。




『WAX』予告編のQuickTimeムービーから。




## ●湾岸戦争と『WAX』

『WAX』（1991年）は湾岸戦争の年に発表された。ブレア監督自身は開戦前に編集を終えていたらしいが、旧約聖書の舞台＝中東が扱われている点といい（爆撃地としてイラクが登場する！）、フライトシミュレーターの映像や爆撃シーンがあちこちに散りばめられている点といい、湾岸戦争との関連が指摘されても当然ではないかと思われる。しかし、発表のタイミング、そして素材が一致しているからといって、『WAX』を単純に湾岸戦争を予見した映画であるとするのは早い。

たとえば湾岸戦争のピンポイント爆撃の記憶。ピンポイント爆撃のシーンを観て、誰もがTVゲームのイメージを思い浮かべた。相手の死の見えない、クリーンで正確な戦闘のイメージ。リアルタイム性が強調されながら、観る者は決して現場に立ち会うことはない、そのようなTV。

『WAX』では、まったく対極のTVが描かれる。蜜蜂TVを頭に埋め込まれた主人公は、飛行士ではなく、爆弾そのものとなる。電話の0をダイヤルしたつもりがグラウンド0（爆心地）を呼び出してしまう。死者のことばが聞こえる。自ら野原におもむいてアベルを殺し、復讐から身を守るため神からしるしをもらったカインのエピソードが重ねられる。
湾岸戦争TVなど及びもつかない、ダイレクトなTV。殺戮の場に瞬時にたどりついてしまうようなテクノロジー。

さらに興味深いのは、この映画から喚起されるコンピューターネットワークのイメージだ。映画に現れる奇妙な文字の集積としての死者、それはどこかネットワークに蓄積された発言群を連想させる。簡素なポリゴンで描かれた死者の街はハビタットのようだ。文字列でできた短い詩となって移動していく主人公は、文字列となって発信されるネットワーカーの姿そのもの。そして何より、ネットワーカーはモニタという「TV」を使って思考している。

## ●インターネットの「WAXWEB」

『WAX』は、現在、インターネット上で新たな物語として組み換えられつつある。「WAXWEB」がそれだ。

「WAXWEB」では、彼は20数人のアーティストや作家に、『WAX』のナレーション脚本を公開しており、参加者の間で脚本は自由に書き加えられている。これは「ストーリースペース」と呼ばれるソフトによって管理されている。

「ストーリースペース」は、窓と線で構成されている。窓はテキストを入れる場所だ。線によって窓と窓がリンクされる。窓の中にさらに窓を作ることができる。窓と線を駆使することで、テキストからテキストへと、複雑な蜘蛛の巣（＝WEB）のように物語を張り巡らしていくことができる。つまり、物語の要素を考えることと、要素間の関係を考えることが「ストーリースペース」では明確に区別されているのだ。そして、参加者はテキストを加えるだけでなく、窓と窓とを結んだり、新たな窓を構築することもできる。

現在はもっぱら文字列が扱われているが、近い将来、画像や音声もこうしたスペース上に配置することができるようになるだろう。変転する映像と音声とテキストが織りなすスペースを次々と書き換えていく、そのような作業じたいが、映画として感じられるかもしれない。「WAXWEB」にはそんな可能性も感じられる。

もちろん、それは安易なコミュニケーション欲求から生まれるネットワークとはほど遠いものになることを覚悟しておく必要がある。相手の思考の爆心地へ一瞬にして到達してしまう、蓄積されたことばと自分が加えたことばの区別がつかなくなり、死者の声と生者の声とがひとつの思考へと流れていく、ダイレクトで残酷なネットワークについて。『WAX』がそのような映画であったことを今一度思い出しておこう。

## ●情報の爆心地

現実的な問題はある。

たとえば情報を得る機会の格差の問題。マシンを購入し、情報を収集して、それをしかるべき形でネット上に流すにはそれなりのコストがかかる。日本では商用ネットの回線料も通信費も、そしてマシンのコストもまだまだ高いと言わざるを得ない。そのコストを回収するなんらかの手だてを持つ者のみがネットワークで生き延びられる。

来日時の講演で、ブレア氏は盛んに、「テキストが扱えて通信ができるコンピューターなら、どんなローエンドのものでも参加可能なのだ」ということを強調していた。これも、情報をめぐる経済的な垣根を意識してのことだろう。

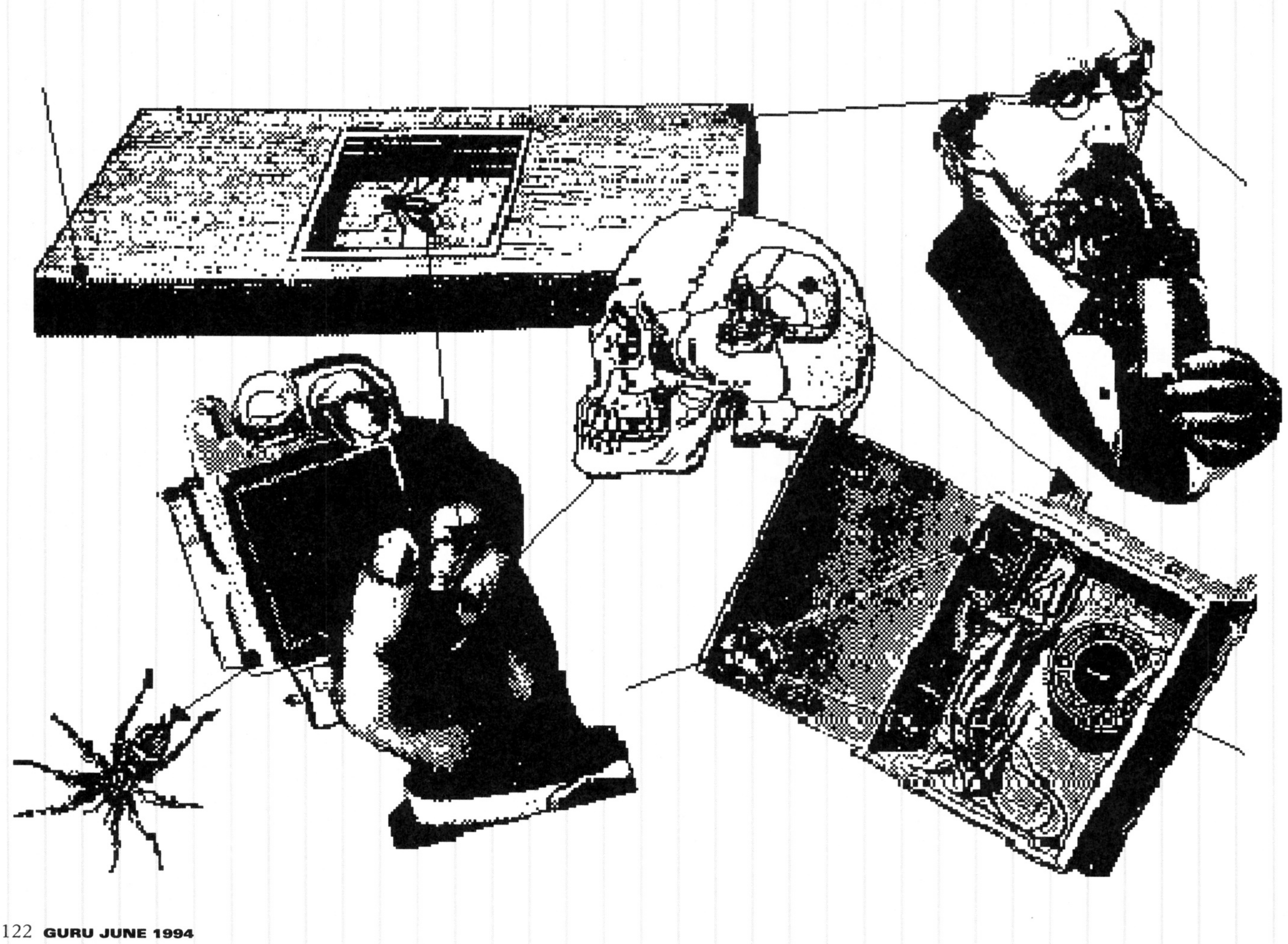
さらに、たとえ、垣根が払われたとしても、というよりも、垣根が払われ、不特定多数の人々が参入し始めたときにこそ、ネットワークは蜜蜂TVから遠ざかっていく可能性もある。現に日本で行われている商用ネットワークの自称「コミュニケーション」の多くは、退屈な二次情報の提供者とその読者、という形を取っている。情報の現場は、近づくどころかさらに遠のいているかもしれないのだ。

むろん、誰もがもっと情報を流すべきだ、というわけではない。単なる情報の増加は、重複するリンクを増し、検索を妨げるだけだ。

新たなリンク、情報の爆心地こそが求められる。ネットワークの爆心地。とはいうものの、そんな物騒なものをシステムが用意してくれるわけがない。さしあたり、いずこともしれぬ場所へ向かって、ネットワーク上を「歩く」ことから始めるしかないだろう。

落胆することもない。目の前のモニタに映し出される、どこへ行き着くともわからぬ文字列の足どり=ログ。一見退屈なその光景もまた、蜜蜂TVのヴィジョンかもしれない。

となれば、ネットワーカーが習得すべきは、『WAX』の主人公の、情けなくもどこかユーモラスな足どりということになる。



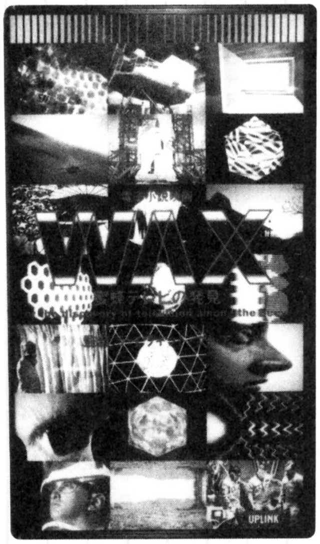
# 今月のグミ脳周辺

オンライン雑誌『グミ脳remix』の読者は、一号あたり200人程度。人気の高いソフトウェアの参照数が数千に達することを考えると、ごくごくささやかな人数だ。もっとも、現実のサロンや自主上映などを考えると、これでも多いくらいかもしれない。ともあれ、ダウンロードしてくれた方々に感謝。

『WAX―蜜蜂テレビの発見―』はアップリンクからビデオが発売されている（二カ国語版）。ストーリースペースについては月刊アスキーのブレア氏の連載「David Blairの電子長編映画制作講座」（1994年1月号）も参照。

映画の終盤に現れる、色とりどりの美しいトウモロコシの粒。トウモロコシ染色体の研究で知られるマックリントリックの引用。ブレアがマックリントックに映像使用の許可を求めたとき、気むずかしいことで知られる彼女は「わたしよりワトソン氏に頼んだほうがいいんじゃないの？」と答えたそうだ。むろん、「二重らせん」の、あのワトソンのことだ。

そうならなくてよかった、と思う。ワトソンによるスタティックなDNA構造決定の研究と、マックリントックの、染色体の子細な観察によるダイナミックな遺伝子像の研究と、どちらが『WAX』に似つかわしいイメージかは明らかだ。彼女の研究については『動く遺伝子』（晶文社）を参照。



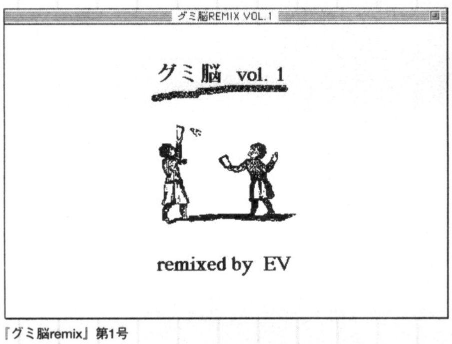

『WAX―蜜蜂テレビの発見―』（6,800円）
問い合わせ：03-5489-0875　アップリンク



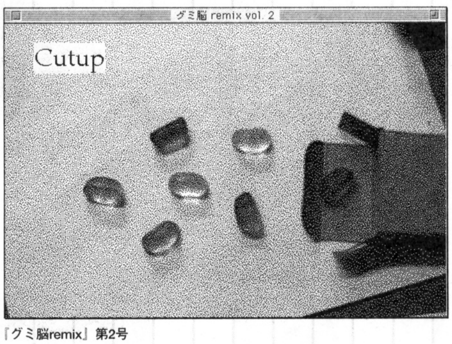
●このページはフリーウェアのハイパーカード・スタック『グミ脳remix』の予告編です。『グミ脳remix』ではより実践的に、毎回のテーマに対して考察を深めていきます。『グミ脳remix』は以下のフォーラムで手に入ります。

NIFTY-Serve
- FMSA（MSAフォーラム）データライブラリ4番
- FBEAT（音楽フォーラムージャズ・ポピュラー）データライブラリ8番
- FMACUS（MACUS-JAPAN）データライブラリ7番
- FPSY（心理学フォーラム）データライブラリ3番
- FART（芸術フォーラム）データライブラリ4番
- FJAMEA（アプリケーション日本語環境フォーラム）データライブラリ5､6番

●『グミ脳』『グミ脳remix』の感想をお寄せください。あて先はGURU編集部『グミ脳』係、またはNIFTY-Serve LDB00443まで。




『グミ脳remix』第1号




『グミ脳remix』第2号

写真および映像提供：アップリンク



〈資料請求番号123〉

## 名人が新製品&企業買収で猛攻

図は名人戦七番勝負第六局、ゲイツ名人対スカリー前王将戦から。

ここまでの戦績はゲイツ三勝、スカリー二勝。スカリーは一勝三敗のカド番で迎えた第五局で快勝し、第六局に挑んだ。

知略で優るゲイツが押さえ込むか、勢いで優るスカリーの大逆転となるか。

対局場は青森県ラドン温泉。

局面はゲイツ優勢で迎えた終盤。後手7六・Excel 5.0で追い込みをかけた所。

後手の持ち駒はわずかひとつだが5六・Word 6.0と6六・SOFTIMAGE社買収が大きな壁となっている。先手としては持ち駒の多さを利用して、反撃を開始したいところである。

この勝負、先に仕掛けたのはスカリーだった。しかし先手必勝で放った2五・ニュートンに勢いがなく、3六・低価格マックで業績悪化を招き、攻守に冴えが見られない。

問題はどこから手を打つべきかである。

Power PCマックの投入が勝負を決する分かれめになりそうだ。

## 奇策で反撃に転じた前王将

7六・Excel 5.0を受けたスカリーは、5五・CEO辞任という大胆な奇策で反撃に出た。

ここがスカリー先生の凄さだ。PC界のブッシュ大統領と言われたあの困惑顔と腰のひけ方。人はこれを〝なよ坊(ウィンピー)〃と呼ぶ。

一方、ゲイツ先生の持ち味は、クールで冷静な状況分析と、相手の弱点を絶対に外さない絶妙なからめ手にある。そのため、ついた渾名が〝エイリアン〃。ゲイツ先生とまともにやり合えるのはシガニー・ウィーバーだけというのが、PC界のもっぱらの噂だ。

先手5五・CEO辞任で切り込んだスカリーは反撃に転じた。これが2四・ATOK8と4四・WX2。地味ながら日本語入力環境の強化が効いている。こうなると持ち駒の一太郎 for マックの存在が無気味である。

さらに5七・Power　PCマックと6七・Magic Capを大きく突き出す。RISC戦略とマルチメディア・ネットワークへの対応に、スカリー本来の持ち味が光る。

こうなるとゲイツも苦しい。

## 前王将が独自アプリケーションで攻勢に

終盤を迎えて戦局が大きく動きだした。

ここから先の展開は非常に重要なので、私が解説をしたTV中継の録画を見ながら、対局を振り返ってみたい。その後で終盤の攻防を分析してみよう。

✣

**アナ●**さあ、いよいよ終盤の攻防に入りました。スカリー前王将が持ち駒を一気に投入しはじめましたね？

**邦長●**はい。ですが、持ち駒の中にはインパクトだけで実際には使えないものまでありますから、スカリー先生には慎重に行って欲しいところです。

**アナ●**使えない駒といいますと？

**邦長●**たとえば、ジョブズ復帰という駒ですね。これは単なるウケ狙いですから(笑)。爆弾マークと同じで出したら終わりです。それから、マックOS外販という駒も残っていますが、これは使いたくても使えないというのが正直なところでしょう。

**アナ●**そうすると、手の内は意外に苦しいと？

**邦長●**ええ。この辺は、ゲイツ先生もしたたかに読んでおられるはずですよ。

**アナ●**なるほど。水面下では、まさにし烈な読み合い合戦が展開されています!

——先手、3五・MacroMind Directorです。

**邦長●**う〜む。流石はスカリー先生、これは厳しい攻めです。

**アナ●**と申しますと？

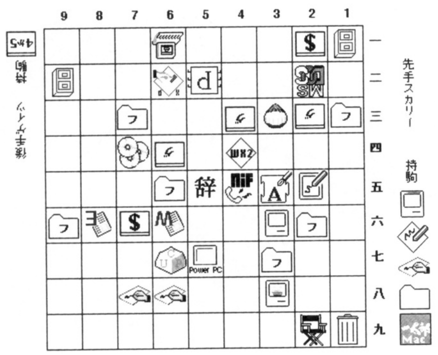
# Everything is All Right
# さわやか流GUI教室

文・市川昌浩

Illustration : GOTO Emiko＋Design : SATO Naoki



**市川昌浩（いちかわまさひろ）**
ちょっと遅い話題だけど、ヤング・マーブル・ジャイアンツ、ジストでお馴染みの、あのS.モックスハムのソロ第2弾「RANDOM RULES」が出た。ハッキリいって、E.コステロの新譜よりこっちの方が私は好きです。傑作なのでみんなも買うよーに。




**邦長●**MacroMind DirectorはWindows版がまだ出ていないんです。ここに来てのマック独自アプリケーション攻撃は効きますよ。スカリー先生は、この手で押したいですね。

**——後手、5四・Quark XPressです。**

**アナ●**ゲイツ名人、かなり長考の末にこの手を打ってきました。邦長さん、この手はMacroMind Director対策と見てよろしいですか？

**邦長●**そうなんですが、Quark XPressはまだWindowsに移植されたばかりで日本語版がありませんから、決定打にはなりませんね。攻めとしては少し弱いかなと思います。攻めで来るなら、ここは7七・Plug and Playだと思うんですが……。ここは、ゲイツ先生得意の時間稼ぎと見るべきでしょう。

**アナ●**さあ、前王将はどんな手で来るのか。次の一手に注目です！

### 弘法も筆の誤り 前王将の思い違い

**邦長●**スカリー先生は、5四・Quadra 610 DOS Compatibleという手も考えておられるかも知れませんね。もっとも、Windowsが走るマックなんかを出したら、ゲイツ先生の思うツボですが。

**——先手、5三・ComNiftyのエイリアスです。**

**アナ●**おおっと！　前王将、珍しい手で来ました。

**邦長●**Windowsユーザーが憧れるニフティサーブ専用の通信ソフトです。スカリー先生今日は冴えてますね。駒としては非常にいいですよ。ただし……。

**アナ●**ただし？

**邦長●**打った場所がちょっとよくない……。

**——後手、5三・Pentiumです。**

**アナ●**ああっ、ComNiftyが簡単に取られてしまいました！　さきほど邦長さんが場所が悪いといわれたのは……？

**邦長●**このことだったんです。いやあ、スカリー先生ほどの実力者が大チョンボですねえ。

**アナ●**おや。スカリー前王将、ゲイツ名人の指し手に対して何か抗議をしているようです！はははあ、どうもエイリアスはプログラム本体とは違うのだから、直接は取れないはずだと主張しているようです。邦長さん、これは一体どうなるのでしょうか？

**邦長●**確かにエイリアスは、プログラムの本体ではありませんが、それを通してプログラムの本体を操作できるわけですから、スカリー先生の主張は通りませんね。この場合は、5九にあるComNiftyの本体も取られることになりますよ。ちょっと、策に溺れましたね。

**アナ●**自社製品の勉強不足がたたったのでしょうか、前王将苦しい展開になってきました。前王将、長考しています！

### 全てを諦めかけた時に見えた 起死回生の一手

スカリーの長考は持ち時間一杯まで続いた。

自業自得といえばそれまでである。だがCEO辞任という奇策まで繰り出した大一番に、自らのチョンボで負けたとあっては悔やんでも悔やみ切れない。

しかし時間は待ってくれない。勝負の世界の厳しさである。

TV解説をしていた私も、もはやこれまでかと思いかけた。その時である。

スカリー先生が動いた。

持ち時間一杯の大長考の末にスカリーが放った一手。

先手1四・ゴミ箱。

誰もがあっと驚く大逆転の一手であった。

Windowsにはゴミ箱がない！

これが勝負の決め手になった。ゴミ箱はマックの最も基本的な機能だが、Windowsではバージョン4.0のChicagoまで待たなければならない。

この結果スカリーが二連勝し、勝負は第七局にもつれ込んだ。

後日、関係者に話を聞いた所、スカリー先生は勝負を投げようと思ったという。全てを捨ててしまう……捨てる……何に？……ゴミ箱！

地獄を見た勝負師の一世一代の大逆転劇だった。

勝負の凄さ、恐さを見た思いである。

なお、名人戦は結局、四対三でゲイツ防衛となった。

世の中、まぐれは二度続かないということだろうか。

---

C O L U M N

## 「Mac vs. WindowsはMacの勝ち！　なぜなら……」

そういうワケで、今回もくだらない話ですいません(笑)。

賢明なる読者の皆さんは、すでにおわかりでしょうが、前々回のザウルスの話といい、今回といい、私は何かモノを買ってウレシイとそのことをどーしても原稿に書きたくなってしまいます。今回は、ハイそうなんです、Macを買ったんです、私(笑)。

それで私、AT互換機（Windowsマシン）とMacの両方を持つユーザーになってみて、すごいことを発見してしまいました。雑誌とかでよく、「Mac vs. Windows」とかいう企画をやってるでしょう？　いままでは、あんなもんインチキな企画に決まっていると思っていたんですが、Macを買ってわかりました。

Mac vs. Windows。この勝負はMacの勝ちだったんです。いままで、ケッ、Macなんてオレ様の使うパソコンじゃねえよ！　とかいきがってたことを反省していますです、ハイ。

なぜ、Macの勝ちなのか？　答えは簡単です（ゴミ箱じゃないよ）。

MacがWindowsに勝っている理由、それは『Peter Gabriel's Secret World』というCD-ROMがあるからなのです(笑)。このCD-ROMは凄い！　文句なしに最高！　ピーター・ガブリエル様、あなたは偉い！

このCD-ROMは、「ガブリエルのすべて」とはいわないまでも、「ガブリエルのいま」がすべて入っている超強力な魅惑の1枚です。

大雑把にいうと、(1)ガブリエルのソロのディスクグラフィ、(2)最新作『US』の全楽曲およびビデオクリップおよびアートワーク集、(3)ビデオのメイキング・オブとシークレット・ワールド・ツアーのリハ風景、(4)ガブリエルのレコーディング・スタジオ潜入見学ロールプレイング・ゲーム、(5)ワールド・ミュージックのレーベル「REAL WORLD」のCD集、(6)世界のワールド・ミュージックめぐりインターラクティブ・ツアー（マウスで楽器に触ると音まで出たりする!)、(7)マルチメディア版ワールド・ミュージック・フェスティバル、(8)来日コンサートでも巨大スクリーンで流していた世界を救えのメッセージ・ビデオ等々、1枚のCD-ROMにこれでもかとばかりに盛り込まれたピーター・ガブリエルの世界。

ハッキリいって、こんなCD-ROM作れるのはガブリエルしかいません！　ファンならこのCD-ROMのためにマックを買ってもよい。そんな1枚です。

欠点はMac版しかないということ。ゆえに、Mac vs. WindowsはMacの勝ち……なのである。あ〜、もう1回見ようっと(笑)。




# 第4話

DESIGN : KOJIMA Masaki（BAD DESIGN）

# 丹羽信夫の

パソコンで大道芸をする人物が佐野ラーメンで有名な栃木県佐野市にあらわれたという。大道芸は渋谷や上野だけの話かと思ったがどうもそうではないようである。パソコン大道芸、いったいどんなものだろうか、発見調査隊のだれもが想像しただけでワクワクしてしまった。

それにしても、またもや北関東でのできごとである。北関東って毎月毎月よくもこれだけの発見があるものである。この事実こそ世界的発見ではないのか？

ま、とにかく、ぼくたち発見調査隊は大道芸人が出現するという佐野市駅前の市役所通りにかけつけた。ローカル都市の、おちついた、静かな、ごくふつうの通りである。ぼくたちはグルっとあたりをみまわす。おっ、むこうに黒山のひとだかりである。どうやらあそこらしい。

人がきの中心のパソコン大道芸人と思われる人物は、パソコンシステム一式（某国産のデスクトップ型）のとなりで空を見上げていた。火星人のようなぬいぐるみを着ている。どうやら、宇宙が恋しいという演出であろう。

ぬいぐるみは全身をおおっているが、顔の部分は露出していて、彼は、ほっぺたを真っ赤にぬり、はなを黒点でゴマしおにしていた。これじゃ陽気な火星人である。

〝はあーっ〟とつぜん大きく息をすいこむ火星人、いや大道芸人氏。やおら、パソコンのディスプレイの前にすわると電源をいれた。〝ポーン〟聞きなれた軽い音とともにパソコンが起動する。これも、見なれたMS-DOSの起動画面である。

ジャストその時だ！

〝オオーッ〟ぼくの右の方で腕を組みながら見物していた中年のサラリーマンふうの男が歓声をあげる。おそらくは帰宅途中なのだろうが、声をあげるほどのことでもなかろうに。

パソコンのほうは順調に動いてメニューソフトが立ち上がる。

〝うーん〟どこからかうなるような、あるいはためいきのような声が聞こえてくる。さっきとは別の中年男性らしい。

大道芸人氏はキーボードをパカパカっと打って、何かのソフトを起動したらしい。カラフルな画面がチラっと見える。

〝おおーっ〟パチパチパチ。今度は、そこにいた人々の大部分が声をあげ、拍手をするものさえいた。おいおい、MS-DOSのソフトをたちあげることがそんなにスゴイことなのかよ。

彼が起動したのは某ワープロソフトのようである。カチャカチャカチャ。はやいというわけではないが、よどみのないスムーズなキータッチでなにかを書きはじめる。

〝ほほーっ〟今回は完全にためいきである。ここの見物人、ひょっとしてサクラじゃあないのか。あたりまえすぎることに過剰反応の超しすぎである。

大道芸人氏、しばらくのあいだ文書を作成していたが、ひとくぎりついたようだ。どうやらデータ保存しているらしい。しか

し、たーだこれだけじゃ、パソコン大道芸なんぞといえるようなしろものじゃあないぞ。どこがすごいんだ。

と、思ったジャストその時！

〝うおおおおーっ〞突然、まわりからおこる感きわまったようなさけび。中年サラリーマン氏は顔をまっ赤にしている。学生カバンをさげた女子高生らしきグループは目をうるませている。小学生たちは口をあけてよだれをたらしている。しっかし、ワープロのデータを保存するぐらいでそんなに感動できるのか君たちは。

さらに、大道芸人氏はプリンタの電源を入れる。ここでまた小さな拍手がパチパチ。この見物連中、どういう感覚なのか。おちつきはらった大道芸人氏、ハガキをとりだし、プリンタにさしこむ。パソコンのキーをおすと、でました、サーっ。どうやらレーザープリンタらしい。

大道芸人氏、すりあがったハガキをまわりに見せる。謹賀新年の文字、ふくれあがったモチのそばでたこ上げをする子どもの絵。年賀状らしい。きみ、いつのまに、絵を描いたんだ？

〝うわあああっ〞一瞬、爆発がおこったのと錯覚するほどの歓声。女子高生たちはきゃあきゃあいいながら手をとりあってとびはねている。スカートがまくれあがっても気にしていない。中年サラリーマンたちは涙をながしている。ふこうともしない。買い物帰りと見られる主婦たちは地べたにすわりこんでオイオイ泣いている。

大道芸人氏、一礼をすると、またパソコンのキーをうちはじめる。こんどはなんだろうか。おっと、ぼくも彼の動作にひきこまれてしまったぞ。

しばらく彼はキーを打っていた。すでに、夕闇がせまろうとするローカル都市佐野市の駅前通りに、もとどおりのしずかな時間がやってきた。そのときだ、彼の飼っているらしいイヌ（けっこう大型）がすっとたちあがると急に走り出し、パソコンの電源ケーブルに足をひっかけてしまった。電源ケーブルはぬけ、キューンと音がして画面表示は消えてしまう。これじゃ、さっきから入れていた文書のデータはパーだ。

〝きゃあああああっ〞とつぜん、絹をひきさくような悲鳴。買い物帰りの主婦たちのものだろう。こんな至近距離でやめてくれよ、取材で難聴ってのはごめんだ。

〝バッターン〞むこうでは女子大学生が失神したらしい。ヒザをガクガクさせていまにもたおれそうな中年サラリーマン。だれかの赤んぼうがウワーッと泣きだす。女子高生たちもしくしく泣きだした。阿鼻叫喚。地獄絵図である。

ピーっ。大道芸人氏、とつぜんフエをふく。なにごとがおきたのかと全員、そちらを見る。彼は人差し指をすっと前に出し、チッチッチといいながら左右にふる。おちついたそぶりで電源ケーブルをさしこむと、パソコンがポーンといって起動する。

〝ほおーっ〞あたりから安心のためいきがもれる。しかし、安心している場合じゃないぞ。「データはどうなる！　データは消えたぞ！」ぼくが小さく声に出すと、まわりの連中がぼくをにらみつけてきた。

まわりの騒動をよそに、大道芸人氏、メニューソフトからMS-DOSにぬけると、なんやかや、やっている。どうやら、なにかのファイルをリネームしているようだ。

作業がおわったらしく、大道芸人氏、メニューをたちあげ、さらにさきほどのワープロをたちあげる。ファイルを読み込むと、どうだろう。失われたはずのデータがよみがえっているぞ。そうか、このワープロ、一定時間ごとにバックアップファイルに自動保存する機能があったのだ。

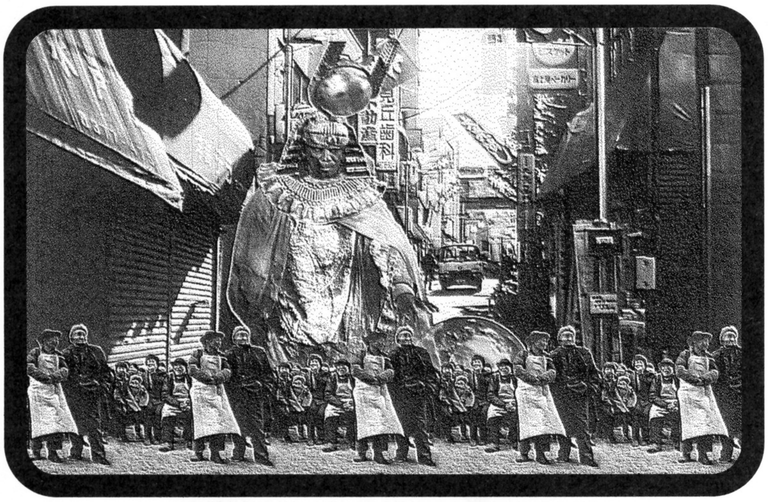
〝おおおおおーっ〞いつしか、ぼくも感動の輪の中にはいっていた。

ドドドド。足をふみならしてよろこぶ中年サラリーマンたち。Vサインを出し、笑いあう中近東からいらした（と思われる）かたたち。手がはれあがるほどに拍手しまくっている老人。こんどは抱き合ってぴょんぴょんとびはねている女子高生たち。買い物帰りの主婦はまた地べたにすわりこんでしゃくりあげている。ふくれあがった観衆を整理するために出動してきた警官までもが男泣きに泣いていた。

「すばらしい、なんてすばらしい大道芸なんでしょうね」ほおを赤くし、興奮した口調の大学生ふうの男が話しかけてきた。彼のツバがいきおいよくぼくのほおにはねた。「こ、こんなにすばらしいショーが見られるなんて、ぼくの青春は幸せです。これもまた真理」意味不明だ。

しかし、ぼくは大学生にたいしてあいづちをうっていた。

# 発見!!パソコン大道芸人



写真撮影：山下恭弘（発見調査隊）

**発見調査隊ミニコーナー**
**今月の隊員紹介**

吉田多三郎君：75歳。新宿の激安カメラ店内を歩いているところをスカウトされて入隊。豊富な経験にうらうちされた安定した行動をとれるところが長所。体力的に峠をこえているため、無理がきかないのが弱点。

# 世界的発見

# オンライン データベース 遊泳術

**今月は「OLのお風呂」について調査してみよう。こんな興味本位のテーマでも、オンラインデータベースなら生真面目に回答してくれる。集めたデータをナンパに使うのか、仕事に使うのか、そこいら辺はお任せするが、できればくだらないことに使っていただきたいと私は願っている。**

# 俺がウンチクだ!!!!4

## データベースでOLにモテルか？

ＯＬはどうやって普段お風呂に入っているのだろう。彼女に聞いてもいいが、ホントのところは教えてくれないだろうし、ホテルで入るのと家で入るのとも違っているはずだし。実は、こんなときこそオンラインデータベースなのだ。　今回は，株式会社日本能率協会総合研究所というところのデータベースだ。「日本能率協会」といえばサラリーマンの愛する「能率手帳」を出しているところ。つまり、スキあれば役に立ってやろうと手ぐすねひいているわけで、データベースでどれだけくだらないことができるかを考えている私には、天敵みたいなところだ。

今回も、NIFTY-Serveからアクセスしよう。トップメニューから、GO LALIB。検索コードは、「ﾆｭｳﾖｸ」「ｼﾞｶﾝ」を使ってみた。31件のタイトルをみて、内３本を出力した。時間的には３分ほどで、料金は450円になる。

内容は、イヤラシイ気持ちになってジックリと読んでみてくれ。「上がり湯を浴びる」などという言葉を最近の若いヤツらが理解できたのであろうか、一体、こんなアンケートをどうやってとったのだろう、私もこんなアンケートを取る仕事をしたいなどと妄想が膨らむが、とりあえずＯＬの口説きには「肌が○○だね」などという言葉が有効だろうことは想像できる。

```
生活者ｱﾝｹｰﾄ・ﾗｲﾌﾞﾗﾘ　LALIB
このｻｰﾋﾞｽは基本料金の他に300円￥分の追加料金が必要です。
 1. ご案内　　2. ｻｰﾋﾞｽの使い方　　3. ｻｰﾋﾞｽに入る (￥)
>3
ただいま接続中です.しばらくお待ちください
10分間何も入力されない場合,自動的に終了します
生活者ｱﾝｹｰﾄ・ﾗｲﾌﾞﾗﾘに接続されました。
収録件数は,8,639件です。
次の処理を選択して下さい。
 1.検索を始める
 2.ｺﾏﾝﾄﾞﾓｰﾄﾞに移る
 H.補助機能を利用する
..............................................
 E.前画面面に戻る　T.DB選択に戻る　OFF.終了
-> 1
次の処理を選択して下さい。
 1.思いつく言葉で検索する
 2.ﾃｰﾏｺｰﾄﾞで検索する★
 3.調査対象ｺｰﾄﾞで検索する★
 4.出所先で検索する
 5.地域ｺｰﾄﾞで検索する★
 P.検索結果を出力する
 H.補助機能を利用する
  ★:ｺｰﾄﾞ参照可能
..............................................
 E.前画面面に戻る　T.DB選択に戻る　OFF.終了
-> 1
検索語を入力して下さい。
・検索語の入力例 -> ﾈｯﾄﾜｰｸ
-> ﾆｭｳﾖｸ
ただいま検索中です。
73 ｹﾝ ﾃﾞｽ.(￥1)
次の処理を選択して下さい。
 1.さらに条件を加えて検索する (AND)
 2.さらに否定条件を加えて検索する(NOT)
 3.さらに条件を拡げて検索する　(OR)
 4.新たに検索を行う
 P.検索結果を出力する
 H.補助機能を利用する
..............................................
 E.前画面面に戻る　T.DB選択に戻る　OFF.終了
-> 1
次の処理を選択して下さい。(AND処理中)
 1.思いつく言葉で検索する
 2.ﾃｰﾏｺｰﾄﾞで検索する★
 3.調査対象ｺｰﾄﾞで検索する★
 4.出所先で検索する
 5.地域ｺｰﾄﾞで検索する★
 6.ｻﾝﾌﾟﾙ数ｺｰﾄﾞで検索する★
 7.調査日付(年、年月、年月日)で検索する
 8.発表日付(年月)で検索する
 P.検索結果を出力する
 H.補助機能を利用する
  ★:ｺｰﾄﾞ参照可能
..............................................
 E.前画面面に戻る　T.DB選択に戻る　OFF.終了
-> 1
検索語を入力して下さい。(用語通覧の表示は、'L 'を付加;例　-> L ﾈｯﾄﾜｰｸ)
・検索語の入力例 -> ﾈｯﾄﾜｰｸ
-> ｼﾞｶﾝ
ただいま検索中です。
31 ｹﾝ ﾃﾞｽ.(￥2)
次の処理を選択して下さい。
 1.さらに条件を加えて検索する (AND)
 2.さらに否定条件を加えて検索する(NOT)
 3.さらに条件を拡げて検索する　(OR)
 4.新たに検索を行う
 P.検索結果を出力する
 H.補助機能を利用する
..............................................
 E.前画面面に戻る　T.DB選択に戻る　OFF.終了
-> P
次の処理を選択して下さい。
 1.見出しのみ表示する
 2.全情報を表示する
..............................................
 E.前画面面に戻る R.再検索を行う T.DB選択に戻る OFF.終了
-> 1
出力範囲を指定してください。(全件出力の場合は、改行のみ)
->
◆000001 (0970900)　MDB-(G1301)
女性の入浴行動と身体洗浄剤(固形石鹸・ﾎﾞﾃﾞｨｼｬﾝﾌﾟｰ)に関する調査
　93年12月 日本石鹸洗剤工業会

◆000002 (0970540)　MDB-1840・0493(B738)
現代人の入浴事情
　93年9月 東京ｶﾞｽ(株)都市生活研究所

◆000003 (0970340)　MDB-2270・0548(A1412)
都市生活者のｴｺﾗｲﾌに向けて
　93年8月 (株)ﾆｯｾｲ基礎研究所

◆000004 (0970190)　MDB-1810・0446(G1294)
中高年女性の生活と意識--平成4年度 東京都社会福祉基礎調査報告書
　93年7月 東京都 福祉局総務部調査課

◆000005 (0940440)　MDB-1810・0980(E962)
時間に関する意識調査
　93年3月 ｾｲｺｰ電子工業(株) 広報室

◆000006 (0940280)　MDB-1840・0477(D904)
ﾔﾝｸﾞ・OLの入浴にみるﾎﾞﾃﾞｨｹｱ実態調査
　93年1月 ｴｰｻﾞｲ(株) 薬粧事業部 粧材営業部

省略

◆000031 (0100070)　MDB-(A210)
"女性とお風呂"に関する調査
　79年2月(調) (株)ﾔﾏﾉﾋﾞｭｰﾃｨｰﾒｲﾄ業務部広報宣伝課

改行で出力ﾒﾆｭｰに戻ります。
->
次の処理を選択して下さい。
```

1.見出しのみ表示する
2.全情報を表示する
.........................................................................................
E.前画面に戻る R.再検索を行う T.DB選択に戻る OFF.終了
-> 2
出力範囲を指定してください。
-> 6,13,27

◆000006 (0940280) MDB-1840·0477(D904)
ﾔﾝｸﾞ·OLの入浴にみるﾎﾞﾃﾞｨｹｱ実態調査
ｴｰｻﾞｲ(株) 薬粧事業部 粧材営業部
【調査目的】
ｴｰｻﾞｲでは、20代のOLを対象に入浴に関する調査を実施した。
【調査項目】
·平均入浴回数
·入浴の主の目的
·全身のｽｷﾝｹｱで気をつけていること
·入浴中のｽｷﾝｹｱへの意識
·理想の肌ﾀｲﾌﾟ
·入浴剤に期待する効果
·入浴後のお肌の手入れ法
【調査結果】
●1回の平均入浴時間は「32分54秒」
1回の平均入浴時間をきいたところ、「21分〜30分」が33.1%で1位、続い
て「31分〜40分」が25.5%、「41分〜50分」が14.5%の順となり、平均時間は、32分54秒となっている。
●1回の平均入浴時間★14
1分〜10分 0.6%
11分〜20分 9.7%
21分〜30分 33.3%
31分〜40分 25.5%
41分〜50分 14.5%
51分〜60分 7.9%
60分以上 1.8%
無回答 6.7%
平均時間 32分54秒
●理想の肌は「ｷﾒが細かい肌」
理想の肌をきいてみると、1位は「ｷﾒが細かい肌」50.9%、2位「みずみずしい肌」43.0%、3位「ﾊﾘのある肌」38.8%の順となっている。
●理想の肌(健康な肌)ﾀｲﾌﾟ(MA)★13
単位:%
1 ｷﾒが細かい肌 50.9
2 みずみずしい肌 43.0
3 ﾊﾘのある肌 38.8
4 ﾂﾙﾂﾙの肌 28.5
5 なめらかな肌 25.5
6 血色のいい肌 12.7
7 白い肌 8.5
8 日焼けした肌 2.4
●入浴剤を使う人は「66.7%」
入浴の際に入浴剤(液)を使用するかどうかをきいてみると、「よく使う」28.5%、「時々使う」38.2%と、66.7%の人が使用すると答えている。
●入浴剤を使うかどうか★9
単位:%
よく使う 28.5
時々使う 38.2
あまり使わない 20.6
全く使わない 12.7
【調査地域】都内企業勤務
【調査対象】20代のOL
【ｻﾝﾌﾟﾙ】165人
【調査方法】調査票による自記入方式
【調査時期】1992年11月
【発表年月】1993年1月
【発表方法】限定配布
【判型·頁】A4判 9頁
【出所先】ｴｰｻﾞｲ(株) 薬粧事業部 粧材営業部

◆000013 (0910430) MDB-1840·0467(E912)
OLに聞く入浴の意識と実態
鐘紡(株)広報部
【調査目的】
鐘紡では、OLを対象に、入浴の意識と実態を聞いた。
【調査項目】
·入浴ﾀｲﾌﾟ
·入浴時間
·平日のﾊﾞｽﾀｲﾑ
·深夜帰宅した場合の入浴
·盛夏の入浴ｽﾀｲﾙ
·一番早くお風呂を使う人
·お風呂で困ること
·お風呂でしていること
·背中の洗い方
·入浴の目的
·肌をﾂﾙﾂﾙに磨きたくなる時
·理想の湯上り肌
【調査結果】
●深夜帰宅しても7割の人は入浴する
深夜に帰宅した場合でも入浴するかどうかを聞いたところ、「睡眠時間を犠牲にしても必ず入浴する」、「ｼｬﾜｰだけでも使う」(各28.0%)が上位にあげられている。
●もっと大きい浴槽に入りたい
お風呂で困ることを聞いたところ、「浴槽が小さい」が30.6%で最も多く、次いで、「浴室が狭い」(27.4%)、「冬は寒い」(22.6%)となっている
●「ﾂﾙﾂﾙの肌」が理想の湯上り肌
理想の湯上り肌を聞いたところ、「ﾂﾙﾂﾙの肌」が43.5%で最も多く、次いで、「しっとりとした肌」(41.9%)となっている。
●深夜帰宅した場合の入浴★10
睡眠時間を犠牲にしても必ず入浴する 28.0 (%)
ｼｬﾜｰだけでも使う 28.0
夜は入浴せず朝にする 27.4
時間のかかる洗髪は控える 13.4
夜も翌日の朝もﾊﾟｽする 1.6
その他 1.1
無回答 0.5
●お風呂で困ること★12
浴槽が小さい 30.6%
浴室が狭い 27.4%
特にない 25.8%
冬は寒い 22.6%
鏡がついていない 13.4%
お湯や水の出が悪い 8.6%
その他 8.6%
ｼｬﾜｰがついていない 4.8%
浴室が暗い 2.2%
無回答 2.7%
●理想の湯上り肌★9
ﾂﾙﾂﾙの肌 43.5%
しっとりとした肌 41.9%
ほのかに香り立つ肌 37.6%
健康的に紅潮した肌 21.5%
ｻﾗｻﾗした肌 18.8%
水滴をはじくﾋﾟﾁﾋﾟﾁした肌 18.3%
その他 1.1%
無回答 0.5%
【調査地域】首都圏在住
【調査対象】上場企業OL
【ｻﾝﾌﾟﾙ】有効回収数186人(調査数200人·回収率93%)
【調査方法】ｱﾝｹｰﾄ用紙配布による留置法
【調査時期】1992年4月1日〜10日
【発表年月】1992年6月
【発表方法】限定配布
【判型·頁】A4判 6頁
【出所先】鐘紡(株)広報部

◆000027 (0470310) MDB-(D390)
ﾔﾝｸﾞﾚﾃﾞｨの入浴実態調査
(株)津村順天堂 宣伝部宣伝課
【調査目的】
津村順天堂では、ﾔﾝｸﾞﾚﾃﾞｨの入浴の実態と、健康および入浴についての意識を探ることを目的として本調査を実施した。
【調査項目】
·健康関心度と工夫
·入浴についての考え方
·入浴回数と時間
·入浴の手順と入浴中及び入浴後にすること
·ｼｬﾜｰについて
·浴室と備品について
·温泉について
·入浴剤の使用実態と使用目的
【調査結果】
(入浴は美容効果あり、大切なひと時)
入浴を「非常に好き」と答えた人が134人おり、「好き」(158人)を含めると292人が好きと答えており、ﾔﾝｸﾞﾚﾃﾞｨはお風呂好きといえる入浴についてのいろいろな意見について聞いてみたところ、383人の人が「美容のために効果がある」と考えており、また「入浴は1日の内の大切なひと時」(314人)、「気分転換ができる」(298人)としている。
(入浴には7手順あり)
入浴の手順の一般的なﾊﾟﾀｰﾝは、(1)汚れを落とす、(2)浴槽に入る、(3)体を洗う、(4)髪を洗う、(5)顔を洗う、(6)浴槽に入る、(7)上がり湯を浴びるとなっている。また、入浴中には他に「考え事をする」(214人)、「ﾊﾝｶﾁ·靴下·下着などを洗う」(143人)をしている。
【調査地域】首都圏
【調査対象】18歳〜24歳の未婚の女性(住まいに浴室のある人)
【ｻﾝﾌﾟﾙ】400人
【調査方法】個別面接法
【調査時期】1985年4月〜5月
【発表方法】限定配布
【判型·頁】A4判 21頁
【出所先】(株)津村順天堂 宣伝部宣伝課

改行で出力ﾒﾆｭｰに戻ります。
-> OFF

# 過激床屋放談

Radical Barber's Session

橘川幸夫

## 自由・平等・博愛の3極構造

「自由・平等・博愛」は、世界に個人という存在が確立し、市民という生活様式が拡散していく時代の憲法であった。しかし、よく考えるとこれらの3つのテーマは、相互には相いれないものである。個人が自由を主張したら必ず不平等な他者を生むものであり、平等は個人の自由な展開を抑圧する。そして博愛は、個人意識を超えた神の視点であり、個人の存在とは明らかに異質なものである。20世紀における個人の内面は、この3極による葛藤の歴史であるが、歴史の原動力になったのは「自由と平等」の対立による摩擦エネルギーであり、その対立構造からスポイルされたところに「博愛」があった。

具体的に言えば、自由の優位性をテーマにしたのがアメリカであり、平等の優位性をテーマにしたのがソビエトである。個人の自由な幻想力を無限に広げようとしたのがアメリカであり、その結果は、世界の至るところに「自由による瑕疵」を生んだ。ソビエトは「平等」をテーマにしたが、それは結果的に自由を抑圧する装置のメンテナンスだけに終始する官僚体系を生んだだけで、歴史のダイナミックな発展を阻害した。

ソビエトの崩壊は、自由による平等に対する勝利、ではない。それは一時的にそう見えるかも知れないが、それは自分たちの内面の気持ちをよく見てみれば分かるように「平等よりは自由の方が今のところは気楽だ」という程度のものでしかなく、心の奥底では、「こんな自由が永遠に続くわけはない」という意識を誰もが感じていることだろう。ソビエトの崩壊は近代的平等意識の崩壊であると同時に、近代的自由の限界の露出でもあった。

自由とは、個人のわがままを優先する方法であり、平等とは、いわゆる「お家大事」意識の、個人のわがままより全体の安定を優先する方法である。だとすれば、環境問題などを考えれば分かるように、現実的には個人主義が横行しているが、必ずしも全体主義が敗北したのではなく、むしろ方向性としては環境全体主義に進まなければならないことは誰もが意識しているはずだ。

## 世界の物理的限界が自由の限界をもたらす

国家とは、時代の方法論の具体化したものである。ソビエトを打破したアメリカは、更に中国を打破しようとしている。アメリカが指摘する人権問題は、まさにアメリカという国家の原則である「個人の自由から見た正義」であり、中国の言い分は「全体の意識から見た正義」である。しかし、こうした戦いは、すでに先が見えている。すでに攻めるアメリカの国内で、方法の矛盾が現れてきているからである。それはクリントン政権の重要課題である、中絶問題などに現れている。妊娠中絶を、アメリカの保守的な人間ほど否定する。それは宗教の立場からのものもあるが、純粋倫理学によれば、個人の自由は認められるべきであり、それは受精した段階の「個人」にも生存する自由があるべきだということになる。しかし、エコロジーの立場からの環境倫理学の人々は、人類の全体的立場から地球に生存可能な人間の数を見、中絶を肯定する。

アメリカの自由主義の方法は世界を恣意的な空間であふれさせるだろうが、いきおい世界には物理的限界があることが、すでに「自由」の限界としてアメリカ国内で認識されているのだ。個人自由主義によって繁栄した難民国家である都市・アメリカと、農業共同体として歴史を積んできたアジアなどの国とは共同体の方法論が違うのである。細川首相が中国へ行った時に、タテマエとしては「自由化」を言わざるを得なかったが、プライベートには「中国の文化は理解している」と言ったということだが、それは、現代の日本の歴史的状況からすれば、正しい対応であったろう。

## 時代は自由と平等のバランスのうちに発展する

さて、日本の政治シーンの中では、2極構造か3極構造か多極構造か、という選択をめぐる論議が盛んである。この論議に参加できないということだけで自民党はすでに歴史的な役目を終えている。では、2極とは何か、3極とは何か、という本質的な論議がされているかというと、そうではないだろう。2極というのは「自由」派と「平等」派の2極である。それがこれまでの「自民党」「社会党」の2極とどう違うかというと、立場・思想としての「自由」「平等」ではなく、機能としてのそれだからである。つまり、自由が平等に対して戦いうちかつのではなく、これからの時代というのは「自由と平等のバランス」のうちに発展するのであり、現在の局面をどちらに重心を置いて進めていくのか、という事務的な判断を選択するのが政治の役割になる。だから、「政権交替の可能な」2極という考え方が出てくるのだし、実務であるから、課題に対して明確な結論を出さなければいけない小選挙区制が発想されたのである。1対1でどちらかを選ばなければならない選挙制度は日本の風土にはなじまない、という意見があるが、それは確かに国内の風土にはなじまないが、しかし地球規模での判断をしなければならない時代の中では、事務的に結論を出していかなければならないというのも現実である。現在は旧来の政党の中で入り組んでいる人材も、自然と「自由」「平等」を基軸とした流れに落ち着くだろう。

さて、3極となると、本来は「自由・平等・博愛」の3極になるべきだが、博愛であるべき宗教が一番個人意識に根ざした泥くさい人達が多い状況では、あまり期待できないだろう。「博愛」を抜きにした3極構造は、単に「自由と平等」の間を立ちまわるヌエ的な存在を認めるか、という程度のものでしかない。

政治が変わるとしたら、有力な議員が登場したり完璧な思想で指導する党派が力を発揮することではない。政治が、政治としての権力を解体し、実務として機能としての役割に徹することである。これが分からないオールドジャーナリズムは、政治を批判しているように見えて結果的に政治に権力を与え、政治家や政治評論家を特別な存在に持ち上げてしまうだけの幇間芸でしかないのである。

**物理的レベルで世界の限界がみえてきた現在時代を動かすのは自由と平等のバランスをどうとるかの「事務的判断」である**

この連載についての意見、異論、反論を受け付けます。ヨノナカのことをマジメに考えたいんだけど、とっかかりがつかめないでモヤモヤしている人は、未来へ向けての提言を続ける「言霊の人」橘川幸夫が主宰するBBS「CB-NET」にアクセスしてきてくれ。アクセス番号は03-3760-6554、ゲストアクセスIDは「META」。NIFTY-ServeでGURU編集部あてにメールでもOK。編集部のIDはLDB00443だ。



Design:SATO Naoki

# GURUGURU資料請求システム

**広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには本誌資料求システムをご利用ください。**
**GURUGURU資料請求システムをご利用いただいたお客様の中から、毎月２０名の方にGURUオリジナルテレホンカードをプレゼント！**

## PC-PAGE GURU 広告資料請求カード　1994年 Vol.4

パソコンをどこで使用していますか
1）個人で使用 2）会社で使用　3）個人でも会社でも使用　4）使用していない

現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1）98(MS-DOS上)　2）98(Windows上)　3）Macintosh　4）DOS/V(PC/AT)
5）その他 [　　　　　　]
■具体的機種名
[　　　　　　　　　　]

掲載される広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される場合は□に×印を付けてください

| | 資料請求番号 | 会社名 |
|---|---|---|
| A1 | □137 | アイシステム企画 |
| A2 | □008 | アサヒシステム |
| A3 | □C04 | アップルコンピュータ |
| A4 | □006 | アネックス |
| A5 | □010 | エスエスケーベル |
| A6 | □012 | 花王 |
| A7 | □079 | コモエスタアミーガ！ |
| A8 | □123 | サーキットリンケージ |
| A9 | □021 | サムシンググッド |
| B1 | □SE | 翔泳社 |
| B2 | □138 | ディスクユニオン |
| B3 | □067 | バンタン電脳情報学院 |
| B4 | □004 | ビーピーエス |
| B5 | □91 | 白夜書房 |
| B6 | □C02 | 富士写真フイルム |
| B7 | □C03 | 富士通 |
| B8 | □057 | MAC TOP |
| B9 | □026 | レトラセットジャパン |

## PC-PAGE GURU 愛読者カード　1994年 Vol.4

今月号で面白かったものとつまらなかったものを３つずつあげてください。
a)面白かったもの [　　　] [　　　] [　　　]
b)つまらなかったもの [　　　] [　　　] [　　　]

(1)表紙　(2)ぐるぐるインターナショナル　(3)What's New　(4)大特集《ニッポンのDTP》(5)マンガ解剖教室　(6)NYデジタル通信 (7)脳に効くソフト　(8)南伸坊のフェイクスクール　(9)キッチン・アミーガ・シンク　(10)ティーンのデジタル周辺記　(11)デジエロ　(12)体感チャンネル　(13)パチンコの「裏」　(14)虹色マウス劇場　(15)ジャンクフードパラダイス(16)シムと生活　(17)世紀末ランデヴー　(18)ぐるぐるコミュニケーション　(19)とり・みきの大星雲ショウ(20)宮沢科学研究所DE-LUXE　(21)グミ脳(22)Everything is All Right　(23)丹羽信夫の世界的発見！　(24)オンラインデータベース遊泳術　(25)ラジカル・バーバーズ・セッション　(26)ぐるぐるガジェット(27)サウンド　(28)ペーパー　(29)コミック　(30)テレヴィジョン　(31)アート　(32)ヴィジュアル　(33)ゴシップ　(34)ストリート　(35)ワールド　(36)スポーツ

あなたの観点からみて身の周りの”グルな”こと、あなたがパソコンでやりたいことのアイデア、今後取り上げて欲しい特集、今あなたが一番気になる社会現象、GURUに対するご希望など、なんでもけっこうですのでご意見をお聞かせください。

# 愛読者カードご記入のお願い

**本誌をお買上いただき、誠にありがとうございます。
お手数ですが、今後の誌面づくりの参考にさせていただきたいと存じますので、
各欄にご記入の上、ご返送下さいますようお願い申し上げます。**

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

96

差出有効期間
平成8年1月31日
まで

切手不要

107－00

東京都北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔 泳 社
PC-PAGE GURU
編集部行

## PC PAGE GURU　愛読者カード

ふりがな
お名前　　性別 1）男 2）女　　年齢　　歳

ご住所 〒　　電話番号 - -

現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1）98(MS-DOS上)　2）98(Windows上)　3）Macintosh　4）DOS/V(PC/AT)
5）Amiga 6)その他
■具体的機種名 [ ]

GURUを何で知りましたか
1）書店店頭　2）他社出版物　3）弊社出版物　4）弊社の雑誌広告　5）人に勧められて
6）その他 [ ]

初めてパソコンに触った年齢をご記入下さい
[ 歳]

パソコンの使用用途を教えてください（例：音楽、ゲーム、ビジネスなど）

| ご希望プレゼント番号 | 第1希望 | 第2希望 |
|---|---|---|

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

95

差出有効期間
平成8年1月31日
まで

切手不要

107－00

東京都北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔 泳 社
PC-PAGE GURU
広告資料請求係行

## PC PAGE GURU　広告資料請求カード

ふりがな
お名前　　性別 1）男 2）女　　年齢　　歳

ご希望の資料請求送付先に○印をつけてください
1）ご自宅　2）会社

自宅ご住所 〒　　電話番号 - -

会社ご住所 〒　　電話番号 - -

会社
（学校）名

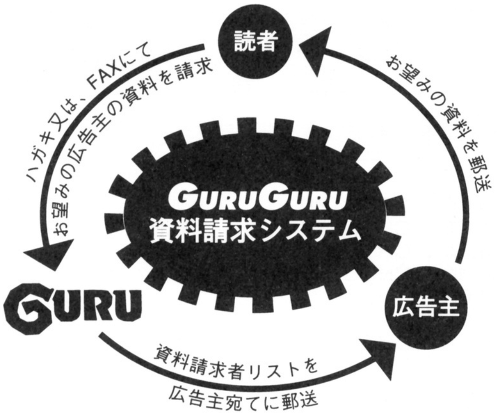
所属部署
（学部）名　　従業員数 1）10人未満　2）100人未満　3）1000人未満　4）1000人以上

職種　1）技術系会社員　2）事務系会社員　3）公務員・教員　4）クリエイター
5）理系学生　6）文系学生　7）その他 [ ]

# GURUGURU 資料請求システム

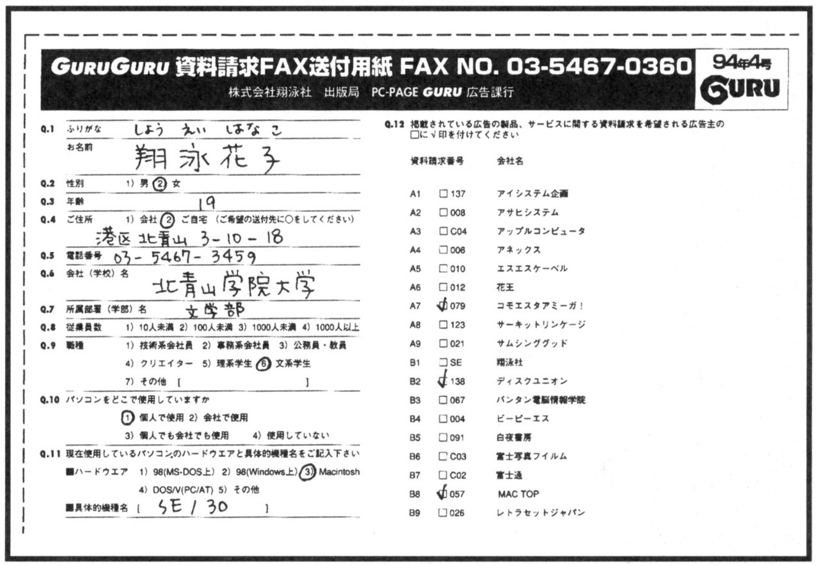
広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには本誌の資料請求システムをご利用ください。
本誌綴じ込みの広告請求カードもしくは広告請求FAX送付用紙に必要事項をご記入のうえ、ご請求ください。
広告主からパンフレットなどの情報が提供されます。

**GURUGURU** 請求システムをご利用いただいた方の中から、毎月抽選で20名の方に **GURU** オリジナルテレホンカードをプレゼント！




**お問い合わせ先**
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
株式会社翔泳社　出版局GURU広告課
TEL:03-5467-3459

## GURUGURU 資料請求FAX送付用紙記入例



GURUGURU 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360　94年4号 GURU
株式会社翔泳社　出版局　PC-PAGE GURU 広告課行

Q.1 ふりがな　しよう えい はなこ
お名前　翔泳花子
Q.2 性別　1）男 ②女
Q.3 年齢　19
Q.4 ご住所　1）会社 ②ご自宅（ご希望の送付先に○をしてください）
港区 北青山 3-10-18
Q.5 電話番号　03-5467-3459
Q.6 会社（学校）名　北青山学院大学
Q.7 所属部署（学部）名　文学部
Q.8 従業員数　1）10人未満 2）100人未満 3）1000人未満 4）1000人以上
Q.9 職種　1）技術系会社員 2）事務系会社員 3）公務員・教員 4）クリエイター 5）理系学生 ⑥文系学生 7）その他 [　]
Q.10 パソコンをどこで使用していますか　①個人で使用 2）会社で使用 3）個人でも会社でも使用 4）使用していない
Q.11 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア　1）98(MS-DOS上) 2）98(Windows上) ③Macintosh 4）DOS/V(PC/AT) 5）その他
■具体的機種名 [ SE/30 ]

Q.12 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください
資料請求番号　会社名
A1 □137 アイシステム企画
A2 □008 アサヒシステム
A3 □C04 アップルコンピュータ
A4 □006 アネックス
A5 □010 エスエスケーベル
A6 □012 花王
A7 √079 コモエスタアミーガ！
A8 □123 サーキットリンケージ
A9 □021 サムシンググッド
B1 □SE 翔泳社
B2 √138 ディスクユニオン
B3 □067 バンタン電脳情報学院
B4 □004 ビーピーエス
B5 □091 白夜書房
B6 □C03 富士写真フイルム
B7 □C02 富士通
B8 √057 MAC TOP
B9 □026 レトラセットジャパン

●掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印をつけて下さい
●氏名のフリガナ、電話番号、ご住所の番地まで正確にご記入ください

---

## GURUGURU 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360

94年4号 GURU

株式会社翔泳社　出版局　PC-PAGE **GURU** 広告課行

**Q.1** ふりがな

お名前

**Q.2** 性別　1）男　2）女

**Q.3** 年齢

**Q.4** ご住所　1）会社　2）ご自宅（ご希望の送付先に○をしてください）

**Q.5** 電話番号

**Q.6** 会社（学校）名

**Q.7** 所属部署（学部）名

**Q.8** 従業員数　1）10人未満 2）100人未満 3）1000人未満 4）1000人以上

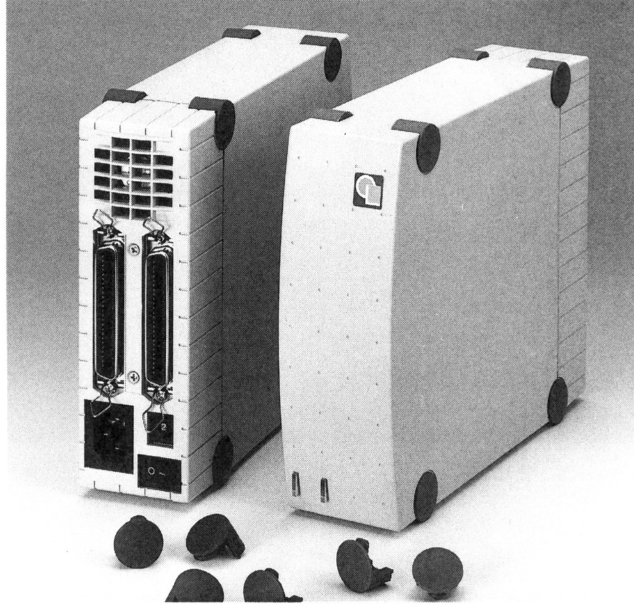
**Q.9** 職種　1）技術系会社員　2）事務系会社員　3）公務員・教員
4）クリエイター　5）理系学生　6）文系学生
7）その他　[　　　　　　　　]

**Q.10** パソコンをどこで使用していますか
1）個人で使用 2）会社で使用
3）個人でも会社でも使用　　4）使用していない

**Q.11** 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア　1）98(MS-DOS上) 2）98(Windows上) 3）Macintosh
4）DOS/V(PC/AT) 5）その他
■具体的機種名 [　　　　　　　　]

**Q.12** 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください

| 資料請求番号 | | 会社名 |
|---|---|---|
| A1 | □137 | アイシステム企画 |
| A2 | □008 | アサヒシステム |
| A3 | □C04 | アップルコンピュータ |
| A4 | □006 | アネックス |
| A5 | □010 | エスエスケーベル |
| A6 | □012 | 花王 |
| A7 | □079 | コモエスタアミーガ！ |
| A8 | □123 | サーキットリンケージ |
| A9 | □021 | サムシンググッド |
| B1 | □SE | 翔泳社 |
| B2 | □138 | ディスクユニオン |
| B3 | □067 | バンタン電脳情報学院 |
| B4 | □004 | ビーピーエス |
| B5 | □091 | 白夜書房 |
| B6 | □C03 | 富士写真フイルム |
| B7 | □C02 | 富士通 |
| B8 | □057 | MAC TOP |
| B9 | □026 | レトラセットジャパン |



ハイパフォーマンス　クイックケア　コストパフォーマンス

# (高性能＋迅速サポート)$^2$×低価格＝ CIRCUIT-LINKAGE

## 信頼性の高い内容！安心のサポート!!この価格!!!

信頼性の高い内容に、安心のサポートをつけて、この価格で提供します。Powerbook用内蔵80MBハードディスクから、高速で大容量の5"2.5GBまで堂々のラインナップ。初心者から超パワーユーザーまで、あなたのMacintosh Lifeを内外からサーキットリンケージが応援します。

**●3.5インチHDD**

| 内蔵 ◎1inch Heght | 外付(SCSI) | NEW (SCSI-2)縦、横 兼用ケース | NEW 携帯用スリムケース | 平均アクセスms | キャッシュKB |
|---|---|---|---|---|---|
| ◎InstallerII-120 ¥48,800 | CHQ-120 ¥61,800 | ——— ケースサイズ＝183(H)×62(W)×228(D)mm | ——— ケースサイズ＝38(H)×154(W)×220(D)mm | 17 | 32 |
| ◎InstallerII-170 ¥56,800 | CHQ-170 ¥68,800 | ——— | ——— | 17 | 32 |
| ◎InstallerII-240 ¥68,800 | CHQ-240 ¥81,800 | CHQII-240 ¥84,800 | CHQS-240 ¥84,800 | 16 | 256 |
| ◎InstallerII-270 ¥73,800 | ——— | CHQII-270 ¥89,800 | CHQS-270 ¥89,800 | 12 | 96 |
| ◎InstallerII-525 ¥149,800 | CHQ-525 ¥164,800 | CHQII-525 ¥165,800 | CHQS-525 ¥165,800 | 10 | 512 |
| ◎InstallerII-540 ¥154,800 | ——— | CHQII-540 ¥169,800 | CHQS-540 ¥169,800 | 12 | 96 |
| InstallerII-700 ¥186,800 | CHQ-700 ¥201,800 | CHQII-700 ¥204,800 | ——— | 10 | 512 |
| InstallerII-1050 ¥221,800 | CHQ-1050 ¥236,800 | CHQII-1050 ¥238,800 | ——— | 10 | 512 |
| ◎InstallerII-1080 ¥222,800 | ——— | CHQII-1080 ¥239,800 | CHQS-1080 ¥239,800 | 10.5 | 96 |
| InstallerII-1200 ¥243,800 | CHQ-1200 ¥253,800 | CHQII-1200 ¥254,800 | ——— | 10 | 512 |
| 付属品: ドライバーソフト、ブラケット、フラットケーブル、電源ケーブル、マニュアル、保証書 | ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P) マニュアル、保証書(梱包箱) | ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P) カラーポイント3色(ブルー、グリーン、グレイ) マニュアル、保証書(梱包箱) | ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P) FDDポート用電源ケーブル、ACアダプター、マニュアル、保証書(梱包箱) | | |

**●2.5インチHDD**

| 内蔵 | 外付 |
|---|---|
| Installer III-80 ¥61,800 | CHQ-80Kit ¥73,800 |
| Installer III-120 ¥68,800 | CHQ-120Kit ¥79,800 |
| Installer III-160 ¥74,800 | CHQ-160Kit ¥86,800 |
| Installer III-250 ¥88,800 | CHQ-250Kit ¥99,800 |
| 付属品: ドライバーソフト、マニュアル、保証書(梱包箱) | ドライバーソフト、マニュアル、ADBポート用電源ケーブル、保証書(梱包箱) |

**オプション**

| | |
|---|---|
| SCSIケーブル 25P(オス)-25P(オス) | ¥8,000 |
| SCSIケーブル 30P-25P | ¥8,000 |
| SCSIケーブル 25P-50P | ¥6,000 |
| SCSIケーブル 50P-50P | ¥6,000 |
| Kit用ACアダプター | ¥6,000 |
| スリム用ACアダプター | ¥9,800 |
| 25Pメス-メス変換アダプター | ¥2,980 |

**当社外付けハードディスクの外箱は、とっても大事!!**

当社は外付けハードディスクの外箱を保証書としています。万が一、ハードディスクに障害が生じた場合、外箱を捨ててしまっていたら適当な箱に梱包し発送しますが、その梱包がひどい為と輸送中等の障害により本来なら簡単にドライブの修復ができたはずなのに致命的になってしまう可能性があるからです。これからハードディスクの購入をお考えのユーザーは、どこの商品を購入されても外箱は大事に取って置く必要があるとサーキットリンケージは考えます。――――サポート部

**★当社の製品はフォーマット後、出荷しておりますので、Macに接続するだけで再フォーマットすることなく、そのまま使用出来ます。**

## クイックケア QUICKCARE 24って何？

今まではハードディスク等をメーカーへ修理に出した場合、早くても1〜2ヵ月かかるのが当然でした。当社では■商品に対して、商品の故障をサポートセンター到着後、24時間以内に修理し、出荷するサポート体制を取っています。それが、"QUICKCARE24"です。Macintoshの心臓部とも言えるハードディスクを迅速にチェックしユーザーの方へお返しいたしますので、お仕事等でも安心してご使用いただけます。また、電話でのサポート"Macカスタマーサポートセンター"を開設していますので、購入前の質問から購入後のサポートまで幅広くカバー致します。

## ハードディスクのことでお困りの方へ!!

"全てのMacユーザーのニーズに応じる！"それがCIRCUIT LINKAGEのサポート概念です。漢字Talk7.1のリリースにより、今お使いの内蔵ハードディスクの容量に不満をお持ちのユーザーは決してあなただけではありません。しかし、今まで使ってきたハードディスクを眠らせてしまうのはもったいないと思いませんか？

- 御使用のハードディスクの組み替えや、取り外したハードディスクを外付ハードディスクへの加工をいたします。
  - ★外付ハードディスク匡体のみ ¥14,800(組み替え作業は行いません。) ★ハードディスク匡体＋組み替え手数料 ¥16,800
  - ★内蔵ハードディスク組み替え＋外付ハードディスク加工も行います。
  - 詳しい案内を御希望の方はFAXで。FAX.0473-56-6700 営業時間10:00〜17:00(土・日・休日を除く)
- 当社の製品に興味をお持ちの販売店の方は下記営業所まで。
  東京営業所：TEL&FAX.03-3362-1770 大阪営業所：TEL.06-886-2451 FAX.06-886-7116

**Macカスタマーサポート 0473-56-6342** 質問受付時間 13:00〜17:00 (土、日、休日を除く)

**有限会社サーキットリンケージ**
〒272-01 千葉県市川市相之川3丁目1番9号
TEL.0473-56-6211 FAX.0473-56-6700
営業時間 10:00〜17:00 (土・日・休日を除く)

クイックケア QUICKCARE 24
このマークのついた商品の故障はサポートセンター到着後、24時間以内の修理が可能です。(休日を除く)

〈資料請求番号132〉

# SE Books 翔泳社の本

## Go Go Macintosh（ゴーゴーマック）シリーズ
# 見れば、わかる!!

新刊!




### トラブル解決法
**NortonUtilitiesやHardDiskToolkitで いろいろなトラブルを解消したい**

折中良樹　著

定価1,600円

Macintoshにつきものの様々なトラブルを回避したり、復旧させるユーティリティ Norton Utilities や Hard Disk Toolkitの使い方を豊富な図版で初心者にもわかりやすく解説します。できる限り多くのトラブル例を取り上げ、そのケースごとに対処法を提示しているので、初心者から中級者まで幅広く活用できます。真のパワーユーザーになるための必読書。

新刊!




### ペインティング入門
**スーパーペイントをとことん使いこなしてみたい**

折中良樹　著

定価1,600円

ペイント系とドロー系を混在して使えるグラフィックソフトの定番、Super Paint3.5日本語版の使い方を豊富な図版を用いて解説します。基本的な使用方法はもちろん、「プリントごっこ」を用いたはがきへのカラー印刷など他書では紹介されていない、少し突っ込んだ使い方までも紹介します。




### パソコン通信入門
**Jterm、CommuniKidでニフティにアクセスしてみたい**

折中良樹　著

定価1,600円

Macintosh用の人気通信ソフトJtermとCommunikidを使い、どんな初心者でも理解できるように文章よりも図版を多用しました（ページあたり3〜4点、1冊で300点以上!）。図の流れを追っていけば自然にMacintoshでのパソコン通信の方法を会得できるようになっています。




### ワープロ入門
**クラリスワークスをワープロとして おしゃれに使いこなしてみたい**

折中良樹　著

定価1,600円

統合ソフトとして人気のあるクラリスワークス（Macintoshパフォーマシリーズにはバンドルされています）のワープロ機能を中心に解説しました。ページあたり3〜4点の図版で作業の流れを説明しているので、見るだけで理解できます。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。


SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360


〈資料請求番号SE〉

# Piwぴゅう 神保町店

Phone :03-3295-2951

営業時間：午前11時～午後8時(日・祝午後7時まで)
地下鉄神保町駅A7出口より徒歩1分　ディスクユニオン右横からBFへ

## MacCD-ROM/スーパーファミコン高価買取しています。

## 面白いものイロイロございます。

新品ばかりじゃありません。お買い得中古品、特価品等、掘り出し物が探せば見つかる...かもしれない「アナバ」だと思ってます。

AMIGA

スーパーファミコン

Macintosh CD-ROM

Windows 輸入ソフト

3DO Real

Sale!!
5/21(土)・22(日)
Macintosh CD-ROM
中古品 200枚放出!!

### CD-ROM時代初期の傑作

＜Macintosh対応CD-ROM＞　各種取扱中



＊ピーター・ガブリエル／Xplora 1
これを体験しないで、CD-ROMは語れません。
英国直輸入盤(日本語訳解説書付)

＊レジデンツ／フリーク・ショウ
グラフィックの美しさ、全体を通しての美意識はレジデンツならでは。



＊「YELLOWS」をはじめとするデジタローグ社全作品
CD-ROMという入れ物の珍しさ、データの大容量化にまどわされず
ハイセンスなテーマ選択と内容で勝負する作品群を出し続けています。

＊高杉弾／極楽蓮
Macの前に真面目な顔して座っている人は必見。マルチメディアはパーソナル・メディアであることを見抜いた、ばかばかしいほど秀逸な個人CD-ROM。

### Macintosh CD-ROM 高価買取

| 品名 | 当店買取価格 |
|---|---|
| 12 STRIPTESES MASH | 3,000 |
| 7TH GUEST | 3,800 |
| A HARD DAYS NIGHT | 2,000 |
| ALEX WORLD | 6,000 |
| BELZERION | 3,300 |
| BETTY PAGE | 3,000 |
| BIG TIME MOVIE STUDIOS | 3,300 |
| CELLOFANIA | 4,000 |
| CD FUN HOUSE 8.0 | 1,200 |
| DINOSAUR ADVENTURE | 2,400 |
| GADGET | 3,300 |
| GOAL RUSH | 4,000 |
| HELL CAB | 5,000 |
| I PHOTOGRAPH TO REMEMBER | 2,000 |
| INDIANA JONES 4 | 2,800 |
| IRON HELIX | 4,800 |
| JOURNEYMAN PROJECT | 3,300 |
| L-ZONE | 2,500 |
| LUNICUS | 3,300 |
| MYST | 3,800 |
| PATLABOR DIGITAL LIBRALY | 3,800 |
| RAD | 1,500 |
| RODNEY'S WONDER WINDOW | 2,000 |
| SPACESIHP WARLOCK | 3,000 |
| THE ANIMALS! | 3,300 |
| VIRTUAL VARIETY SHOW | 3,300 |
| YELLOWS 2.0 | 3,500 |
| アーティフィシャル・ライフ | 3,000 |
| アリス（リニューアル版） | 3,000 |
| ウルトラマン研究序説 | 2,300 |
| 風の止まる瞬間 | 1,800 |
| 仮面ライダー作戦ファイル1 | 3,800 |
| ジャインアンツ栄光の4000勝 | 3,000 |
| ジャイアント・ロボ | 2,800 |
| セブンカラーズ | 4,000 |
| ぼのいぢり | 3,300 |
| モダンタイムス | 4,000 |

●上記買取価格は、「グル」広告初掲載記念特別買取価格のため、1994年5月17日までにお申し込みいただいた場合に限り有効です。
●不良品やキズのある場合等は上記価格よりさがります。
●5枚以上まとめてご処分をお考えの方は、フリーダイヤル0120-132-445へ
お気軽にお問い合わせください。

## ロックでもないCDあります。

BUY OR DIE!

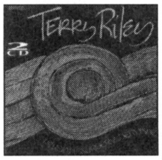




SPOOKY TOOTH　ブルース・ハードロックの演奏に、現代音楽家が、テープ・コラージュ、発信器を勝手にダビングした快作。



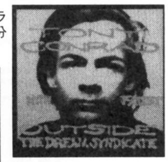
LARD FREE　現アーバン・サックスのジルベール・アルトマン作。逆位相録音によりスピーカーから音が飛び出して回転する。



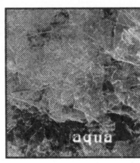
TERRY RILEY　ヒッピー・ミニマル音楽。ミドル・レンジのオルガンの繰り返しがトロトロと100分も続く大トリップCD。



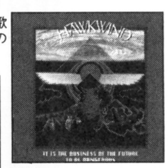
BRAINTICKET　ガヒガヒ繰り返すオルガンのリフにサイレン、ドラムカン、女性の××声がクロスしてジミヘンみたいなギターがかぶさるサイケ。



TONY CONRAD　ファウストとの共演。持続音＋ドラムの延々繰り返し。CD化ボーナストラックも全く同じ72分一本勝負!



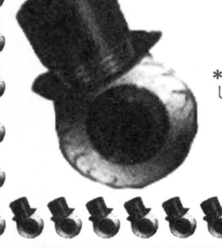
AQUA　タンジェリン・ドリームのリーダー1stソロ。バイノーラル録音でチュルル～というシンセ音＋水の音で、ヘッドフォンをつければ、あなたは水の中。



HAWKWIND　ラリパッパ歴25年のベテラン。新作は歌なし、メロディなしのパーカッション＋スペース・シンセのオンパレード。曲になってない。

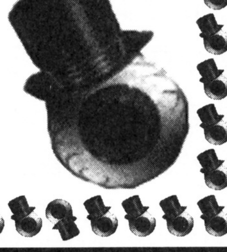


JOHN CAGE　トリビュート・カヴァー集。ルー・リード、ジョン・ゾーン、リー・ラナルド(ソニック・ユース)、ジョーイ・ラモーン、デヴィッド・バーン、デボラ・ハリー他参加。



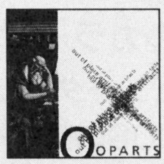
### CD-ROM発売記念 "The Residents"フェア 開催中

＊ＣＤ化にあたりボーナストラックを10曲プラスして全50曲収録になった「Commercial Album」をはじめ、全CDストック!!
＊アメリカ・ファンクラブ直輸入のグッズも取りそろえ販売中
目玉ネクタイ、バッヂ、キャンドル、ポスター、ポストカード、Tシャツマンガ本、目玉腕時計

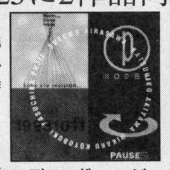


DIW Syun

P-Model／平沢進を核とした
### DIW/SYUNレーベル第1弾
5/25に2作品同時発売



旬／オーパーツ
10年以上前に平沢進がテープ・ループとディレイで自作したサンプリング・マシンによる作品集。



P-Model／Pause
バンドとして初のライヴCD。打ち込みバンドのライヴとは..。手弾き以上にスリリングな内容!

第1回発売2作品同時予約者に限り、「'79デモ・ヴァージョン2曲入」CDシングルをプレゼント!!

# disk union ディスクユニオン 渋谷2号店

Phone :03-3461-1121　営業時間：午前11時～午後8時　渋谷井の頭通り宇田川町交番横

## ロックCD／テクノLP&シングル高価買取しています。

〈資料請求番号138〉

# 編集後記

## 次号予告（6月8日発売）

### 特集:1
### この世はRGB

**パソコンを使うことは、ほとんどモニタとのおつきあい。赤・青・緑の光にもっと目を凝らせ！**
**モニタと目のしくみ・なぜ見えるのか／RGBとCMYKの謎を解明する**
**画面サイズと解像度・大きいのこと、小さいのこと／メガネを選ぶようにモニタを選ぼうetc.**

### 特集:2
### ぐるぐるコンピュータ・レポート

**パソコンは身近なものになったけど、じゃあホントのところみんな何に使ってんの？　いまパソコンがどれだけワカモノの生活に入り込んでいるかを、GURUの読者を対象としたインタビュー／アンケートから徹底的に分析。彼ら、彼女らは日常生活のなかで、なにに興味を持ち、どのパソコンを買い、どのソフトでどう遊んでいるのか？**

## STAFF'S VOICE

●気恥ずかしい話だが、ひとりでなんでもできるようになることを、大マジメに目標としていた時期がある。そんな目標をわざわざかかげてしまう発想自体が、もうハマっていてどうしようもないという感じだが、でもその目標はクリアされたのかというと、そうでもないから始末が悪い。こだわりはシツコク持ち続けるべきであるというのも、これまた自分で勝手に作っている命題だが、DTPってのもそのこだわりを思い起こさせるアイテムではある。（ら）

●最近首が凝って仕方がないので、ふと思い立って枕を変えてみました。細かいパイプがいっぱい詰まった、いわゆる「健康枕」ってやつです。買って帰るときにはなんとなく年寄り臭くなったような気がしたものですが、いざ試してみるとあら不思議、寝起きが今までと全然違う。今まで十数年柔らかい枕で起きる努力に悩んでたのはいったい何だったんだ、俺の寝起きを返せ！……自分に言ってもしょうがないけどね(^_^;)。（rutland@twics.com）

●このコーナーは編集後記ですが、入稿締め切りだった今日がもう終わろうとしているのに、私はあと5P分の原稿を書いて、2P分の写真を撮りにいかなきゃいけない、という状態でありますから、ここは編集前記にさせていただきます。今月は若人と接する機会が多くて、ジェネレーションギャップをいっぱい感じてしまった。まだまだ大丈夫と思っていたのに、やはりもう私は若くないんだろうか。ずうずうしい？　全然、雑記じゃないけど、許して。（か）

●どうでもいいことだが、そのスジの人によると「女子高生ブーム」はあと2年続くらしい。2年後はどうなるか。景気がよくなる。デートクラブでラクして稼ぐことを覚えた彼女らは、大学生かOLに姿を変えているが、価値観は変わらず、消費文化の最先端をひた走る。ますます結婚年齢は上がり、自分のためだけの消費はとまらない…。しかめっ面で今の彼女らを見てはいけない。平成不況の復興は、彼女らの消費欲に委ねられている。あー、くだらん。（佐）

●神足裕司氏より緊急TELあり。いま外にいてこれからすぐ成田から海外に行くのだが、ある編集部に原稿を送らなければいけない。ノートパソコンを持っていて原稿は打ったのだが、内蔵モデムが動かない、とのこと。プリンタはないという。その場で思いついた方法は4つ。①移動途中でゼロワンショップを見つける。②手書きしなおしてFAX。③画面を写真に撮り、パトローネごと送る。④フロッピーを郵送する。氏のとった行動やいかに。（安健）

●今月のサウンド欄に宇川先生登場！あのマジカルパワーマコの幻の音源を復活させた張本人である。ここで紹介しているアルバムはすべて輸入盤レコードで現在入手困難なんだけど、アトローシャスミュージックを聴いてみたいひとはMoM'n'DaD（レーベル名）からでているThe Exotic Moog of S.A.B.P.M #1というCDに2曲収められているで、そちらをドウゾ。マコにかんしてはんと中学生当時制作の音源が3枚組CDで…（$）

●久しぶりに編集後記を書いてみよう。まずは、理解のあるいい企業「山武ハネウエル」に感謝。今月は、宮沢章夫さん、こじままさき氏の2人にはスゴイ原稿をいただいてしまった。こういう原稿があるから仕事もやっていられる訳だが、それを受けとってキチンと処理をしてあげる力量がなくてまったく申し訳ない限り。個人的にはつき合ってた女の子が大学を卒業して田舎に帰ってしまい、ちょっとドレッシーな気分にひたっています。（M.F）

●某『GURU』誌によると、女子高生がガリ版切っただけで、それは立派な「DTP」であるという。大上段に構えた大仰な「メディア神話」が大手を振ってまかり通る今の世で、「ほんとうのこと」って実は身近に転がっていて、それはきっと、ちょっと手を伸ばしさえすればちゃんと触れる事が出来る。そんな事できっこないよって、始めからあきらめたりしない限りは、ね。

（BAD DESIGN）

1994年5月1日発行 | PC-PAGE GURU Vol.4
発行人◉長廻健太郎　編集人◉安藤聡
発行所◉〒107東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
株式会社　翔泳社　TEL03-5467-0361(販売)/03-5467-3777(編集)

# GURU GURU スポーツ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

## アジア野Q正伝
### 第4回［阿Q正伝於台南棒球場］
文◉コモエスタ坂本

GWボケの皆さん今晩は。この原稿を書いているのは3月末なので、私のGWはまだ先にあるのだ。どうだ悔しいか。ざまあみろ。

しかし、しかしだ。野Qを皆さんにアップトゥーデイトに伝えたい私としては、このタイムラグは非常に大きい。まだ日本野球も韓国ヤグも開幕していないからである。

そこで今回は台湾へと飛んだ。世間並みに連休を利用しての、3泊4日の行程。金曜の夜、**中正國際機場**に降り立った私は、台北市内に宿をとった。その名も『アミーゴ・ホステル』。前途は洋々だ。コモエスタ・**アミーゴ！**

3泊4日と言っても、実質は土日の2日間。予定を考える。土曜は台北で資料探し。台北球場は改修中で試合がないので、日曜は台中に行って、俊國熊ー味全龍戦でも見ようか。

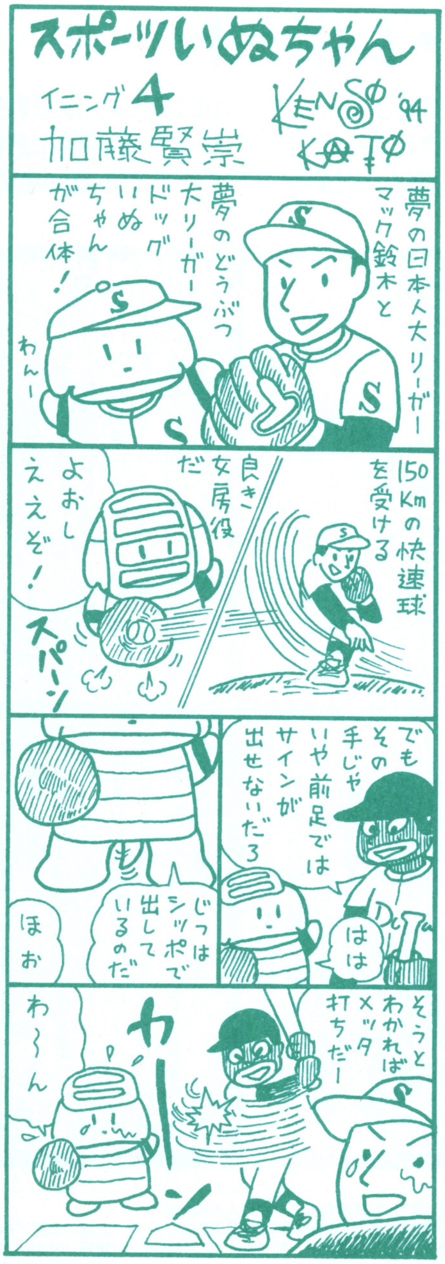
思惑というものは得てして好都合だ。土曜は大雨で全試合が中止、日曜の朝には雨が上がった。セブン・イレブンに行き朝食の『阿Q』と自由時報を買った時点で、私の運命はまた変わる。宿に戻り阿Qを食しながら新聞を読むと、棒球面の活字が私に訴えている。台南球場の先発はなんと阿Q！　千載一隅のチャンスだ！　**台南へGO！**

阿Qについておさらいをしておく。この連載には毎回密かに『阿Q』の名を入れているので、目ざとい皆さんはもうお気づきだろうが、私も編集の安健氏も阿Qのファンなのだ。阿Q（Joselito Cano）は統一ライオンズのドミニカ人投手だが、このチームは統一企業という食品メーカー（台湾では先のセブン・イレブンも系列会社だ）を親会社に持つ。阿Qは統一の恐るべき『自社商品名外人命名戦略』により、カップラーメンの名前を付けられてしまったのだ。また勿論、この名前は魯迅作『阿Q正伝』の主人公の名でもある。アジア野Q正伝は、阿Q正伝をベースにしているというのは嘘だが、阿Qなくしては野Qを語れないのはおそらく事実だろう。

私は**直行巴士**（バス）に乗り、台南へと向かった。台北から約350キロ、4時間の道のり。北回帰線を越え、亜熱帯から熱帯へ。頭の中で台湾の人気グループ、L.A.BOYZ（**洛城三兄弟**）の『ベースボール、オーレ！』をリフレインさせているうちに、台南駅付近に到着。タクシーを拾い、台南市立棒球場に着いた時はもう試合開始時間の4時に近かった。

内野券を250元（約1000円強）で購入。台湾の球場に指定席はなく、外野席と内野席の別だけ。入場すると、既に満員。超満員で1万人程度の球場だが、観客は最初からスタンディングだ。ネットのない内野スタンド最前列で、グラウンドに向けて足を投げ出して座っているのも中国人の皆さん。

マウンドには阿Qがいた。3月20日、今日は阿Qと私にとっての開幕である。阿Qは果たして**150キロ**の快速球を見せてくれるのだろうか。（続く）







☆台湾職棒五年戦績表（至3月27日止）☆

| | 職棒隊 | 勝 | 敗 | 和 | 勝率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 兄弟象 | 5 | 1 | 0 | .833 |
| 2 | 三商虎 | 4 | 2 | 0 | .667 |
| 3 | 統一獅 | 3 | 3 | 0 | .500 |
| 3 | 時報鷹 | 3 | 3 | 0 | .500 |
| 5 | 味全龍 | 2 | 3 | 0 | .400 |
| 6 | 俊國熊 | 0 | 5 | 0 | .000 |

# WORLD TREND
## 【光ファイバー網は本当に不要か!?】
文◉日暮雅通

やれ情報スーパーハイウェイだマルチメディア通信だと世の中かまびすしいが（舌を噛まないように）、これだけ騒がれるとひねくれてみたいのは人の常、いやワタシの性格。アメリカは2015年まで、日本は2010年までに「全国的光ファイバー網を各家庭までつなげてやる」と豪語しているのだが、ほんとにできるのだろうか。

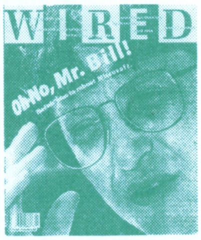
そう思うのはワタシだけでないらしく、アメリカの雑誌『ワイアード』も実現性のチェックをしている。「家庭までの光ファイバー網」や「ビデオ・オン・デマンド」がいつポピュラーになり、安く使えるようになるのか、5人の専門家に聞いているのだ。

光ファイバーについては1人が2010年、もう1人が2001年という答だが、残り3人は「Never」。家まで引かなくても近隣で十分、つまり「不必要」だという。また、見たい映画だけ家庭で好きに見られるビデオ・オン・デマンドは、レンタルビデオより安くなるかどうかがポイント。「もうすぐ」という答から2000年頃という答まである。

電話料金が距離に関係なく一定となる「フラット・レート電話サービス」については、国営にならない限り無理という見方と、あと2、3年という見方に分かれていた。

一方『フォーチュン』誌は、これまでのアメリカが本当に情報時代になってきているのかを、統計表とチャートにまとめている。それによると、アメリカの一般家庭が月に「メディアと通信」のために使う金額は1983年から93年の10年間で2倍弱に増大した。電話、ケーブルTV、本、ビデオ、映画のなかで比率からいって一番増えているのは、ケーブルTVの費用だ。やっぱりね。

グラフは大まかで見にくいんだけれど、自営業でない会社勤めの人の在宅勤務も1988年から93年で約2倍。情報スーパーハイウェイが完備するとこの数字が飛躍的に増える……のだろうか。う〜ん。



『WIRED』（4月号）の表紙はビルゲイツ氏。相変わらずのとんがったノリで元気いいゾ!!

# 万国ワガマガmagazine
## [『MONDO2000』は'90年代型ヒッピーな雑誌だ]
文◉杉原賢彦



超有名なこの雑誌であるが、最近の方向性は興味深い（季刊）



こんなおバカな合成写真ページもアリだ

昨年、突如として公開されたモンドムーヴィ（＝ヘンな映画）『蜃気楼ハイウェイ』で、友人の遺骨を抱いて旅を続ける青年たちに道を教える謎の男のひとりとして登場したティモシー・リアリー。'60年代後半の伝説的グルであった彼が、コントリビューティング・エディターとして参画しているのが、今月紹介する『MONDO2000』だ。そしてこの雑誌の編集部の所在地はカリフォルニア州バークリー。ヒッピー文化華やかなりし時代の聖地で、コンピュータ雑誌の異端児『MONDO2000』は叫びをあげる。

ところでこの雑誌、コンセプトは『GURU』に近い、というよりもより'60年代的にラジカルだ。ティム・リアリーに加えてヘンなSFばかり書いているルディ・ラッカーもコントリビューティング・エディターとして名を連ね、極めつきはアートディレクターにグラフィック・アーティストのバート・ネイジェルを起用、“マック”な誌面がビシバシ（おなじみフォトショップを使ったレタッチはいわずもがな、重厚なペインティングも随所に散りばめるあたり、シャレのめしてます）。

たとえば、ラッカーが盟友ウィリアム・ギブスンの新しい小説“Virtual Light”（！）の書評ページでは、「自分の小説と違って、明らかにベストセラーとなる要素がある」と評し、あるいは映画『ライジング・サン』でスペシャル・イフェクトを担当したＩＬＭ工房のマーク・ディッペにＳＦＸの技術面に焦点を当てたインタヴューをとるかと思えば、かつてのグラムロックの雄、イギー・ポップへのインタヴューもあり。そして最もラジカルなのが、今号のカバーガール、シントラ・ウィルスン嬢にカゲキな未来派モードを着せてのファッションページだ（あまりにおバカな合成写真がとってもキッチュ！）。

'60年代後半のヒッピー的遺産と'90年代的なコンピュータ文化——『MONDO2000』はこの奇妙な枠組みのなかで転がり続けるのだ。

# GURU GURU ワールド

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION



見事に両性の目を強烈に惹きつける下着のDM広告（VICTORIA'S SECRET）

# NY EVERYDAY LIFE
## 【ニューヨークのDM事情】
文◉田村明子

郵便受けを開けると、中にはぎっしりと詰まっているDM。エイズ、環境保護、開発途上国の子供援助、ホームレス、癌研究所、動物愛護などの寄付金依頼の手紙のほか、かさばっているのが通信販売のカタログである。

思えば「現物を見ないで物を買うなんて、もってのほか」という時代は過ぎ去り、今やカタログで何でも手に入る時代となった。洋服、アクセサリーはもちろん、家具や寝具類、電気製品、オフィス用具、CDに本に加工食品類まで、今のアメリカでカタログで買えないものはほとんどないと言ってよい。

専業主婦が珍しいニューヨークでは、女性たちも今や優雅にウィンドウ・ショッピングなどで品定めするような暇はなくなった。そこで夜寝る前にブランディ・グラスなどを片手にカタログをペラペラめくるのである。買い物好きの妻をうんざりとたしなめるのが亭主というのは、カタログショッピングになっても変わらない。

「また買うのかい？」

「あら、見てるだけよ」などとどこの家でも、密かに戦いが繰り広げられる。

これにうまく緩和作戦をかけたのが、ビクトリアズ・シークレットという下着販売会社である。ここがユニークだったのはカタログ写真を一流カメラマンに撮影させ、モデルもスーパーモデルたちを起用したことだった。ステファニー・シーモアやキャソン・マイルダーなどの超一流モデルが、ビキニ下着で優雅にソファに横たわる。女性には高級イメージを強調し、男性にとっては〃なまじプレイボーイなどより面白い〃このカタログ。女性の多い職場で行方不明になって探していると、男性用トイレから発見されたという実話もあるくらいだ。

かくして亭主が鼻の下を伸ばしている間に、妻は好きなだけ買い物を楽しむ。デパートに子供の遊び場を作るのと同じ作戦ですね。ちょっと違うか。

# GURU GURU ストリート

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

## mode oracle
## [コスプレ同化現象、日常で]
文◉森澤美穂

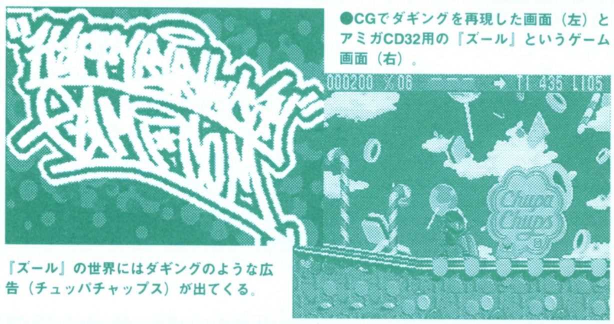
長い間、コスプレという言葉はぼろぼろネガティブファクターだった。コスチューム・プレイとのばしてみると、ワクワク地下出版本（ねーよ）のキイワードのごときではあるが、実際は全然そんなことない。私が初めて見たコスプレはダースベイダー!……コミケが巨大化していく過程で生まれ出た、通り魔的自己完結パフォーマンスとして観客(?)の中に深い傷を残してしまったとらじま**ラムちゃん**に思いっきり代表されるあのコスプレ。その後コスプレ族なる強引造語も聞いたが、夜な夜なクラブで好き勝手な仮装をする程度のインパクトでは、自己完結の檻に囲まれたイメージは残念ながら拭えなかった。それが、今なぜか「コスプレ」だ。何故だ?美術界からも森村泰昌氏のアプローチがあった。何だか**御墨付**をもらったような気分だ。かっこわりい陰花植物扱いだったコスプレと、とても同じもんだとは思えない。

どうもコスプレは密室を出て、街へ出ていたのだった。晴れたりすりゃ、青い空の下である。そこは**休日の原宿**。ただ仮装が街をねり歩くだけなら、学祭のハメ外し集団みたいなもんだが、そこにいる少女達はいずれも違った。カラフルにスプレーで立ちあげた髪、舞台化粧の濃いい顔、それと連動するような非日常的な衣装。ビジュアル・ショック系と呼ばれるバンドのメンバーのコスプレ様達だ。その核とも言えるバンド、Xのコスプレがやっぱり多い。ホコ天で寄り合っている彼女達は、ただ日常をそこで過ごす。ストリートパフォーマーのように、その場で何かやるわけでない。コンサート会場→街中、コスプレにとって画期的な出来事だった!ごく普通の日も、**普段着のカバー**したりして、過ごす子も少なくない。それは日常を同時に演じてもいるってことか。

こうしてネガティブな仮装から一気に離脱してしまったのは、コスプレの**醍醐味**である「成り代わる」感覚が、Xファンの特異性と結びついているからかもしれない。円陣組んでかけ声かける、コンサート前に必ず見られるカルトなセレモニー「気合い入れ」。気合いのはいったファンは形も肉薄するために、日常へもコスプレを持ちこむというわけなのだ。あまりに見事なことには、それらキテイル状態を指すのに、彼女達は「同化する」と言う。よく似てる人、程度でも使う。同化してた、とか（笑）この直感の響きは凄い。「同化」を自らも持て遊び、コスプレ者から絶大に支持されてるXの一人hideは、映画『セス・エ・ホルス』の中でアナザーワールドから下りてきた夫婦を演じた。しかし**女神のルックス**で、降り立った場所はコワイことに原宿だったんだよな。あれは絶対、コスプレ者へのシンパシーが含まれてるぞ。書を捨てて、街で同化しようよお～とイきたい今日このごろである。



## Smileys:EDGE
## 03[デジタル・タギング]
文◉NOW PRINTING FacX. 佐藤 大



●CGでダギングを再現した画面（左）とアミガCD32用の『ズール』というゲーム画面（右）。

『ズール』の世界にはダギングのような広告（チュッパチャップス）が出てくる。

さて今月のテーマは、街（ストリート）に溢れる《落書き》。といっても、トイレとかによくある性器のイラストなんかのことじゃなく、《タギング》と呼ばれる《**落書き**》についての話。主にNYを中心にしたヒップホップ、中でもオールドスクール文化から発生したと言われるタギングの語源は、洋服のブランドについているタグと同様のもの。そのことからもわかる様にタギングと呼ばれる落書きにはスタイルがある。トレイドマークみたいなモンで、例えば《ステューシー》とかはタギングをそのまま服にしたみたいなモノである（ステューシー自身のタギングが芝浦ゴールドの**2Fのトイレ**の壁にある）。

さてタギングの根底にある自分を記号化して同じマークを街にバラまくという姿勢には、パブリック（広告）的なイメージがある。しかし、広告とは違い、それを見て誰かに「何かをしてほしい」という要望はなく、誰かに自慢したいただの**度胸試し**的な部分が、主にその原動力である。

彼らは、同じ言葉（マーク）を書き続けることで、タギング自体を捕まった時に**すべてがバレる**というリスクにも繋がった危険なゲームにした。その上彼らは、自分たちのタギングする様をVTRに収録しアミーガのトースター等を使って編集、街頭で安値で販売したりする（それはもちろん商売のためではなく、面白がるためのアイテムである）。

その街（ストリート）に暗号の様なタギングをバラまくという活動は、デジタルで言えばフラグをたてる様なモノ。ゼビウスで言うと《ソル》みたいな裏技は、隠れているようで、シグナルを出し、1つでも匿名という名の**結界が破れる**と犯罪に変化する。ただそれまでの間タギングは、同様のシンパシー（スマイリー）を持った人にとっては暗号としてちゃんと機能する。街を自分たちのモノにするというのは、こんなところから始まっているのではないか。

そして、実はサイバースペースの世界でもタギングが、ハッキング行為と接続したモノとして始まっているらしい。例えば、「自分はこのネットワークのこんなところまで**侵入することが出来る**んだぜ!」、という自己主張の表現としてメッセージ（言葉）を残すことが、もっと言葉ではなく映像（シンボル）と繋がっていくときに自然と《落書き／タギング》文化にスポットライトが当たったのかもしれない。そう、電子の世界の町（ネットワーク）でも最近やっと広告を打つことが意味のあることだと解かってきた（それまでは、もちろんカタチのなにデータ空間の文字や映像に対して金銭を発生させるなんてなかなか現実として考えられないことだった）こととも繋がって、それは、現実のタギングと同じように匿名性と一緒にスマイリーにも似た特有のシグナルを同時に発生させるものになっている。もしかしたらそれは、電子の世界を自分たちのモノにするための最初の儀式なのかもしれない。

## 月刊“週刊誌”
## [異様なのはどっちだ！]
文◉松沢呉一（まつざわくれいち）



GURU GURU ゴシップ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

昨日（3/31）、三浦和義氏に無期懲役の判決が為された。この**不可解**極まりない判決に対しては、今後週刊誌もさすがに批判を加えることと思うが、判決同様に腹立たしいのは、ワイドショーの司会やレポーターが「マスコミも反省しなければならない」などと、聞いたようなセリフを口にすることだ。**嘘をつけ、嘘を**。相も変わらず、三浦氏にやったのと同じようなことを繰り返していながら、よくもそんなことが言えるものだ。

ここ最近、マスコミは、美容師バラバラ殺人事件の容疑者江田文子さんが如何にひどい人間だったのかを暴き立ててる。とりわけ女性誌の熱狂ぶりが目につく。では、「江田文子容疑者はここまで**異様な**主婦だった！」との記事（女性自身/4月12日号）から、どこまで江田さんが「異様」かを拾ってみよう。

「指には宝石やマニキュア、耳にはピアスと、とにかく派手好きで、生活のにおいがしない人で、てっきり独身かと思ってました」と美容関係者が言い、「朝は7時45分から8時の間に、毎日違うスーツをビシッと着込んで週2～3回はタクシーで出勤し、帰りはたいてい深夜か朝帰り。どう見ても20代としか思えない雰囲気でした」と近所の人の目に写っていた。「回り道してメーターを稼いでる。陸運局に訴えてやる」とタクシー運転手に怒鳴ったりすることがしばしばだった。車の運転が荒く、「一時停止の場所でも、ろくに停らないんですから。怖かったですよ」と近所の主婦が証言。

このくらい「異様」だったそうだが、指輪、マニキュア、ピアスをしているからといって**派手好きかあ？** 世の中のOLの8割か9割はだいたい毎日違うスーツを来て出掛けるのだし、7時45分から8時の間に出掛けていくとは几帳面で真面目な人ということでしかない。若々しく見えることが異様とされたのでは、ほぼ10割の女性は「異様」に憧れていることになる。タクシーの運転手に言わせると、「遠回りしている」といちゃもんをつける女性は少なくなく、これも「異様」というほどのものじゃない。車の運転については、「異様」ではなく、単に**下手**と呼ぶべきなんじゃないのか。

私は、朝の7時45分から8時に眠りにつくこともよくあって、顔を洗う間もなく前日と同じ服を着て週に2～3日はタクシーで取材先に向かう。帰りが朝どころか、何日も家に帰らなかったりするし、35歳には見えないとよく言われ、てっきり独身かと思ったら、本当に**独身だ**。たまに運転すると居眠りをしてしまい、これなどは自分でもこわかったですよ。

これほど「異様」な私なら、何をするかわかったもんじゃない（事実、そうだったりするが）。これを書いたライターのあとを付け回し、**てめえがどれだけ**「異様」かバラしてやろうか。

いくら犯人である可能性が高いのだとしたって江田さんはまだ容疑者でしかない。かりに容疑者のプライバシーを暴くのが許されるのだとしても、どうしてここまで「異様」としなければならないのだろう。

誰かが捕まると、まずは「**まさかあの人が**……」といった証言が聞かれる。この感想の方がずっと素直だと思う。こののちに「そういえば……」との話が出てくるが、どんな人間だって、よく考えれば「異様」な部分があるに決まっているのだ。

犯罪者を「異様」と決めつけたいのは、恐らく誰の中にも犯罪者の素因があるからだ。自分と同じような人間だとすると、自分も犯罪を犯すかもしれないことを認めなければならなくなる。自分とはまるで別の種類の人間であることにしておけば、そんな自分を見なくて済むってわけだ。

**誰だって**人を殺すことくらいあるって（だからといって、犯罪を許す必要はまるでないんですよ）。それを認めておかないから、気づいたら人を殺したりしてんじゃないだろうか。

本当に反省しているのなら、江田さんに対するのと同じくらいの**熱意**で、三浦氏に異様な判決を下した松本昭得裁判官が一体どんな人間で、どうして裁判官になれ、現在も裁判官でいられるのかを徹底的に追ってはどうか。




イラスト◎しゅりんぷ小林

## スキャンダラスなお隣りさん
## [テメーの人生、それでいいのかっ]
文◉水野令子

離婚に関する本を出すので、たくさんのバツイチさんに会った。その中で1人、Tさんという「？」なバツイチ男性がいた。

彼は23歳でバツイチ。しかも子供アリ。元ヤンキーとかならこういう人も珍しくないが、彼はごくふつうの企業の営業マンである。紺のスーツに、良くも悪くもない顔。見た目も、どこにでもいるサラリーマンだ。

しかし、話してみるとこれが、とんでもない「フニャフニャしたヤツ」なのだった。

まず、彼が結婚した理由。「ぼくは（結婚）**する気はなかった**んですけど、知らない間に向こうの親が式場とかどんどん進めちゃってて」**なんだそりゃ？** しかし彼は淡々と、笑顔を見せるわけでもなく話す。こんな自分がふがいないとか情けないとかは思ってない様子。

離婚も、奥さんに「別れましょう」と言われ、「うん」と**アッサリOK**してしまった。

「妻の両親が勝手に僕たちとの同居の話を進めてて、ムカついたんで……」。奥さんは、Tさんの女友達の多さに嫉妬して離婚を言い出したのだが……簡単すぎる。

さらに彼は、離婚の1週間前まで奥さんとセックスを続けていた。「**義務で週1**ぐらいヤッてたんで…別に妻もイヤがってなかったし。なんとなく……」。

なんか、他にもいろいろ理由があるだろ！　バツイチさんはみんな離婚の時はすごくモメるし、悩むんだぞ！　と思って、一生懸命突っ込むのだが、これ以上の話は出て来ない。

彼は、奥さん側が引き取った子供の養育費は「**ヤだから**」1円も払っていない上、親類や友人に離婚を知らせるのは「忙しいし、いちいち会いにいくのがめんどうだったんで」全部ハガキで済ませたという……。

離婚という人生の上での大イベントを、服を着替える程度のごとくイージーに考えている男、Tさん。こういう人は楽しく人生を送れるだろうなあ。なーんにも悩みなくて。…

…でもでも、**お前の人生それでいいのか?!**

# 今月はコレだ！
## 〔赤松文相が伊藤みどりに〕
文◉江戸木純

最近一気に盛り上がってきた韓国映画の取材でソウルへ行ってきた。で、そこで見た新作で年末に封切られ**60万人以上**を動員して大ヒット中の『ツー・コップス』はまるでイーストウッドの『ルーキー』みたいなベテラン＆新人刑事コンビが繰り広げる犯罪コメディの快作で、アメリカ映画ばりのテンポと明るさを持つ、これまでの韓国映画のイメージを変える傑作だった。

韓国のナンバーワン俳優アン・ソンギ扮するベテラン刑事は、まるで『仕事人』シリーズの中村主水のように日々パトロール先でせこく袖の下をせしめている。そのベテラン刑事とコンビを組むのがパク・チュンウ扮する警察学校を卒業したてでやる気満々の新人。些細な不正も許さない彼はベテラン刑事と絶えず対立していたが、ついに彼も小遣い稼ぎの甘い誘惑にはまってしまう。やがて2人の行動はエスカレートし、押収した大量の麻薬を組織に売って大金を儲けようと画策するが、結局、2人の行為は組織を一網打尽にすることに繋がりめでたしめでたしとなる。

他愛ない話のようでいて、実は強烈なブラックユーモアの利いたリアルな警察風刺。警察の不正を描くことも、警官を題材にして喜劇を作ることも数年前までは御法度だったという国の映画とはとても思えないスマートな処理だ。何より多少の**賄賂はOK**という基本姿勢で作られているのが凄い。こんな映画がどんどん出てきている韓国映画は本当にあなどれないと実感した次第。

というわけで今月の一押し映画は何といってもニューヨーク「狂気派」の鬼才アベル・フェラーラの最新作にして、今世界で最も過激な俳優ハーベイ・カイテルの**爆裂演技**の究極点『バッド・ルーテナント／刑事とドラッグとキリスト』で決まりだ。

ドラッグに溺れ、野球賭博に狂って借金で身動きがとれないニューヨーク市警の刑事が、そのズダズタの人生の中で魂の救済を求めてニューヨークの裏側を放浪する。各種ドラッグの使用法をバッチリ描いたり、交通違反の不良少女にセクハラしたり、尼さんがそれも教会の中でレイプされる問題シーンが登場したりする、かつてないインモラルな人間ドラマの極北。全裸でラリって踊り出したり、動き出したキリストの前でピーピー泣き崩れたり、カイテルの圧倒的なパフォーマンスはもはや演技というレベルを超えている。これほどまでに罪深き現代人をリアルに描き、これほどまでにその救済について呵責無くも暖かく見せた作品もかつてなかった。

一部の人々には生涯のベスト・ムービーとなるかもしれない、しばらくは他の映画なんか見たくなくなる大傑作だ。すでに私もその毒気に当たり、春の高校野球の始球式をやった赤松文部大臣が伊藤みどりに見えてしまい、ちょっとラリッちゃったかな？と心配していろいろ人に尋ねたら、誰が見てもソックリだそうだ。な～んだ。よかった。

『バッド・ルーテナント▶
／刑事とドラッグとキリスト』



GURU GURU ヴィジュアル
COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION

## 変ビデオを探せ！『ヘブンリー・ボディーズ』文◉森本涼子

「24時間エアロビ耐久試合」なる壮絶な勝負が繰り広げられる『ヘブンリー・ボディーズ』（'84）。『フラッシュダンス』のヒットに触発、フィットネス・ブームの到来を予測して製作された。

エアロビの超人気インストラクターが早朝テレビ番組のレギュラーを獲得、これに嫉妬したライバルが嫌がらせをしたことから、両者は前述の勝負に出る（1時間踊り続け、10分間の休憩）。両スタジオから各々10人の精鋭たちが巻き込まれ、試合の様子は緊急特番として全米のお茶の間（？）に完全実況生中継。試合は案の定、ケガ、貧血による失神、頭に血がのぼっての乱闘などで途中退場者が続出。9時間後には言い出しっぺのふたりがようやく立てる状態で手足を動かしているだけ。10時間目、主人公は死の淵に立たされ、走馬燈のように過去の思い出が脳裏をよぎるが精神力で甦生、狂ったように踊って勝利する。ケリガンVSハーディングを凌ぐ女の争いだが、他人を傷つけない、もっと有効な戦い方はあるのでは。

「こんな変なビデオを見た！」という情報をお寄せください。下記のいずれも「翔泳社『GURU』変係」まで。
ハガキ・手紙＝港区北青山3-10-18 北青山本田ビル（〒107） FAX＝5467-0187 NIFTY-Serve＝KGD00072

## COMING SOON

**九老（クロ）アリラン** 監パク・ジョンウォン（朴鍾元）原イ・ムニョル（李文烈）出オク・ソリ／ト・ヘギョン／イ・ギョンヨン（李慶栄）／ユン・ヘリョン／キム・ナヨン
〔89年／韓国・貨泉公社／アジア映画社＋ジューン企画配給／ビスタヴィジョン／107分／5月14日（土）～5月15日（日）／三百人劇場〕
●ソウルの九老工業団地。劣悪な条件で働く女子工員たちが変わっていく姿を描く。88年の五輪を機に、社会批判が部分的に自由になったという。“韓国映画の全貌”は5月22日まで。

**バッド・ルーテナント／刑事とドラッグとキリスト** 監アベル・フェラーラ脚出ゾーイ・ルンド出ハーヴェイ・カイテル／ヴィクター・アーゴ／フランキー・ソーン／ポール・カルデロン
〔92年／アメリカ／日本ヘラルド配給／ヴィスタ・ヴィジョン／97分／5月公開／有楽町スバル座〕
●かつてはマーチン・スコセッシ監督の『ミーン・ストリート』『タクシー・ドライバー』、そして最近は『レザボア・ドッグス』『ピアノ・レッスン』。名優カイテルの声にならない声を聞け。

**ハイル・ミュタンテ！—電撃ＸＸ作戦—** 製ペドロ＆アウグスティン・アルモドバル 監脚アレックス・デ・ラ・イグレシア出アントニオ・レシネス／フェルナンド・ギリェン
〔93年／スペイン／日本ヘラルド配給／95分／5月公開／シネマアルゴ新宿〕
●去年のファンタスティック映画祭で熱狂的ファンを生んだ『未来世紀ミュータント』が、タイトルを変えて本格的に登場。社会に虐げられた7人のフリークスが次々と復讐を行っていく。

**サリヴァンの旅** 監脚プレストン・スタージェス出ジョエル・マックレー／ヴェロニカ・レイク／ロバート・ワーウィック／ウィリアム・デマレスト／フランクリン・パングボーン
〔41年／アメリカ・パラマウント作品／プレノン・アッシュ配給／モノクロ・スタンダード／90分／6月4日（土）～24日（金）／銀座テアトル西友〕
●浮浪者の格好で社会勉強の旅に出た映画監督は、ルビッチの映画への出演を夢見る女優に出会う。『レディ・イヴ』は5月13日まで、『パームビーチ・ストーリー』は5月14日から6月3日。

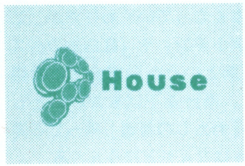
**沈黙の要塞** 監出スティーヴン・セガール出ジョアン・チェン／マイケル・ケイン
〔93年／アメリカ／ワーナー配給／102分／6月公開／丸の内ルーブルほか〕
●「『沈黙の戦艦』につづくシリーズ第2弾！」という宣伝文句だけでもうワクワク。出演は『天と地』のジョアン・チェンとアメリカ映画最多出演記録保持者（？）マイケル・ケイン。

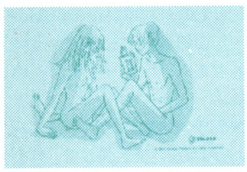
**ザ・ハッドサッカー・プロクシー（原題）** 製ジョエル・シルバー監ジョエル＆イーサン・コーエン脚サム・ライミ出ティム・ロビンス／ポール・ニューマン
〔94年／アメリカ／シネセゾン＋アスミック配給／秋公開〕
●なんなんだ、この組み合わせは！ 製作は『ダイ・ハード』の人、監督は『バートン・フィンク』の人、脚本は『ダークマン』の人。そして俳優は言わずと知れたこのふたり。今から期待大。

# ドクター・ビースティーの「これは現代美術ではない」3 [『デラウェア』……これはハードウェアでもソフトウェアでもない]

## GURU アート

COLUMNS AND ... MEDIA-MIX ... RMATION ... RU FACTORY" ... PERSONAL ... PUTER ... RATION



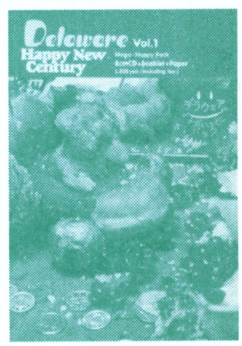
「ウェインズワールド2」が日本では劇場公開されない！ホワイ・ノーット？1作目が2週間でコケたからだって？チクショーふざけやがって、あーもーオマエら「コーンヘッズ」とかでお茶を濁すんじゃない。ベーイブ！「ビーバス＆バットヘッド」もいいけど、シュウィーン、オレが見たいのはウェイン＆ガースなんダーッ……と息巻く全国のWWファンの諸君に正体不明のプレゼントが届いた。西暦2000年の近未来からタイムマシンで贈られてきた『デラウェア・メガハッピーパック』。合言葉は「グッバイ・ディス・センチュリー、ハッピー・ニュー・センチュリー」。中身は8cmシングルCDとカラー16ページブックレット、そして綴られてないバラバラのペーパーの束。なんだこりゃー。まあいい、とりあえずは音を聞いてみよう。ん？7曲目「Wayne's World Rock」だって。イェーイ、こいつらぜったい仲間だ。もしかしたらひょっとしてオレそのもの!?まあいいよね。テュリラテュリラテュリラテュリラ、ジャーン！

「デラウェア」は未来型のコミュニケーションと表現を目指した新しいかたちのパッケージ・メディア。「聴きたい音楽がないから自分たちでつくって歌う。読みたい雑誌がないから自分たちでつくる。会社じゃないから、制作から梱包や営業活動まで自分たちでやる」。そうだよ、WW認めてくれない世の中なんて信用できないからな。メンバーは音楽マニアから絶大の支持を受けるエヴリシング・プレイの鈴木惣一朗、講談社X文庫でティーンの女の子のハートをごっそりつかんじゃってる小説家の小林深雪、フロッピーマガジン『APE』と『MOP』でサブカル系のマックユーザをベリーとてもうならせてくれたエディターの佐俣正人、そして『スタジオボイス』などで執筆するライター兼デスクトップ・サーファーの住倉良樹……4人のその道のプロフェッショナルたちが「バンドつくるようにメディアつくりました」だって。

さて、その内容だが、ビジュアル中心のブックレットは『マジカルミステリー』状態。ホームメイドクッキーのようにスウィートでハニー、ゴミ回収車のようにワイルドでダーティー。CDはレイヴ・パーティーのようにグランジでグルーヴィー。サウンドのつくりこみはポール・マッカートニーに迫り、ヴォーカルは少年ナイフを超えるヘモヘモ感が無敵に素敵だ。さらに「20世紀とさよならするための方法」を1枚ずつのテキスト・ペーパーにした謎の紙束はポップ・アートのようにクールでスマート。2000年カレンダーがついてるからきみの今世紀最後の誕生日が何曜日かもわかっちゃうしかけ。

彼らにいわせると「くまは宇宙人で、電話ボックスはタイムマシーンで、ファミリーレストランはマザーシップにちがいない」！なんだか20世紀最後のクリスマスや大晦日のパーティーってほんとうにこんな感じで、なんでもありだろう。そうでもしなきゃ、次の世紀末までまだ100年以上あるんだぜ。それじゃみなさん、パーティー・オン！

『デラウェア・メガハッピーパック』はCD＋ブックレット＋ペーパーで1800 円。六本木WAVE、渋谷HMV、ディスクユニオン、渋谷ULTRA、パリペキンレコーズなど有名レコード店のほか、書店ではリブロポート、さらに吉祥寺サーティースリーといった気になるショップで必ず入手できる。
㊫スノーベア（☎03-5721-6330）松島




## [おい! 渋谷系!! おめーだよ、おめー]
文◉相原行人

最近TOKYOARTシーンはトマッテルねえ。いくつか展示会らしきものはあるんだけど、そのなかでも先日行われた『人間の条件』展はいーのかわるいのかわからんかった。マシュー・バーニィの作品を日本で初公開とかアラーキーのカラーコピー写真、階段ベタベタインスタレイションはおもしろかったけど、『人間の条件』なんて展示観てハッ！とわかる人、本当にいたのだろうか。にしてもマシュー・バーニーはおもしろかった。アメリカの特撮文化を採り入れたケンタウルスの表現には本当に未来を見た思いがしました。彼を連れて来ただけでも良しとしましょうか。

で、NICAF 3（国際コンテンポラリーアートフェア）も終わって、TOKYO ARTシーンはいま脱力状態ってやつですか。そんな話題薄な折、少し小粒だけれどいいNEWSが入ってきました。新しいギャラリー（主催者側は"プロジェクトルーム"と呼ぶことにこだわっている）のOPENのお話。名をP-HOUSE。渋谷タワーレコードのとなりのビル内のマンション一室を改造した小さなスペースのようだけど、第1回展があのマンガ家の岡崎京子だっていうのがチョット驚き。しかもアドヴァイザーに椹木野衣がいたり、岡崎展のディレクターが布施英利だったり、P-HOUSEのロゴデザインがサルブルネイの松本弦人だったり、コーディネイターが村上隆だったり。で美大では有名なフリーペーパー『ペーパーショップ』もくっついちゃってて。うーん、プーンとにおってきますね、キナ臭いにおいが。アート界の暴れん坊軍団っていう感じで。そしてこのP-HOUSEの主催者があの、知る人ぞ知る加勢大周宇プロジェクトのシカケ人、秋田敬明っていうんだからプ〜ン、プ〜ン！！クッサ〜。こりゃクサすぎる！こりゃなんか起こるぞっていうか起こすわなこのSTAFFじゃ！第2回展がアーバナートで名を馳せたセルフヌード・フォトグラファー長島有里恵っつーんだからププンがプン。うけねらい＆はずし小山田圭吾的ないや〜なにおいが、やっぱアートも渋谷からかねっていうお話。

このプ〜ンに期待していいんだかわるいんだか、とりあえず『岡崎京子展』ではTOKYOの「死」そして「SEX」がテーマだといいます。ついこのあいだまでキューティーで連載していた『リバースエッヂ』を展覧会の根幹にしたコンセプト展らしいのだが、資料に使った写真やらボツ原稿、それから岡崎氏へのインタヴュー、VIDEOやウォールペイントで岡崎氏をまさしく解体してしまおうということらしい。マンガとARTをまさしく"バラバラ"にと語るP-HOUSEプレス担当者。まずはお手並拝見！TOKYOのリアルARTがみれるような"予感"はしますね！！

●『岡崎京子展』
P-HOUSE(☎03-3462-1989)
5/20まで





# GURI GURI テレビジ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY"

## メタル・グルグル

文◎高橋かしこ＋梅本直志

高橋かしこ（以下高）　あ～あ“菊池桃子、婚約へ”だってさ。松本伊代は結婚しちゃうし、もうど～すりゃええの？

梅本直志（以下梅）　日本テレビアナウンス部のアナウンサー米森麻美さんもこないだの日曜日に挙式した。岸部シロー改め四郎氏も。

高　まあ、そりゃ芸能人も結婚くらいしたっていいけど、もうちょっと相手を考えろよなって、大きなお世話か。

梅　菊池桃子の相手はゴルファーだそうですが、ゴルフの実況の声ってひそひそですね。

高　あ～なんか勢いないよな、サッカーや野球と違って。紳士のスポーツだから？

梅　松本伊代の相手はヒロミやけど、彼『TVおじゃマンモス』の司会頑張っとった。

高　話がコロコロ変わるヤツだな。しかし、そうやってアイドルも世間からアイドルという認識がなされなくなっていくわけだが。こないだ『ザ・ベストテン』や『紅白歌のベストテン』の復活版というか同窓会ぽい番組やってたでしょ。南野陽子はまだいいとして、石野真子が「わたしの首領」歌ってる姿なんて、今のガキはなんだと思うんだろ。

梅　日本テレビアナウンス部のアナウンサー小倉淳の姿がなかったのが納得いかないよ。

高　あっ『紅白～』の司会のこと？　そういやそうだが、あれって『ザ・トップテン』の方じゃなかったか。

梅　日本テレビアナウンス部のアナウンサー小倉淳氏の眼光はみのもんた氏と同じで、世の全部を敵にまわしても「絶対というものはな～い」と言いきれるグルグル賞ものですね。

高　ほう。ところで、春の改編で新番組が始まったけど、もうドラマって出演者への興味以外じゃ見る気しないよな。とりあえず桃子の『適齢期』と伊代の『お見合いの達人』は見るだろうけど、毎回ってキツそう。

梅　ドラマも、たとえば聞き取れないせりふとかクロス・トークがあればもっとグルグル。

高　ドラマのリアリティの話は以下次号で。

## 今月の顔・桜井幸子

文◎高橋かしこ

桜井幸子さんです。いやあ、出世したものだなあ。デビュー当時は本人の希望で今井美樹風渋谷カジ・ファッションで「友達でいようよ」とかって歌い、アイドル誌で水着グラビアまで披露してくれていたというのに。歌手は廃業。10代にして脱アイドル。したがってアイドル誌には出ない。女優業に専念。

その後はNHKのテレビ小説や『高校教師』とたて続けに出演して人気はウナギ上り。みなさまご承知の通りの桜井さんです。最近は、写真のようにメルシャン〝ピーチツリーフィズ〟で美しい姿を拝ませてくれています。正面からのカットがないのは、顔がふくよかになったからという説もあるようですが、そんなことはない。可愛い。春にぴったり。基本的にわたしは線の細い容姿が好きなのだが、菊池桃子とか、なにごとも例外はあるのです。などと、いいトシこいたジジイ（30歳）が言ってると気持ち悪い。しかし、きっとこんなこと桜井さんが聞いたら、実に蔑んだ目で見られそうでよけい気持ちいい。桜井幸子、コードネームSSの魅力は、そっけなさである。アイドル時代に担当していたライターによると、たまたま応募したオーディションに合格しちゃっただけで、けっこうやる気なさそうだったということだが、いいじゃないか。インタヴューなんかもあんまりしゃべってくれなくて苦労したそうだが、いいじゃないか。SSならええじゃないか。なんて、今は幕末か？たしかに米不足で打ち壊しがおこりそうだ。まあ、いいじゃないか。

ま、そんな気合のまったく入ってない態度が〝いじめられてる〟なんて噂の元になったのだろうが、この態度はほんと正しい。これこそ90年代だとか思ってしまう。したがって、わたしの文章も気が抜けている。ただ、SSは怒るとピシャリとされそうな恐さもあるが、魅入られたわたしの場合はただの腑抜けである。じゃあここでピシャリ。SSはチェリー・フィズの方が合っていたのではないか。



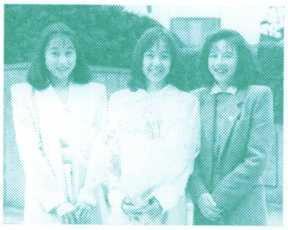
## 今月のグルグル賞

文◎梅本直志

Q）グルグル賞ってなに？

A）AはBにとってグルグル賞であるという表現は、94年の春現在、次のことを意味する。

①Aは不特定多数に情報を発する。そのさいAは1コだが、情報はみじかい一定の時間に複数の独立した相を見せる②Bはそのさまを感じている③続くみじかい一定の時間にAは続けて情報を発信し、複数の独立した相は別々に展開④Bはそのさまを感じてる⑤Bはだれでもかまわない。Aは人でも情況でもいい⑥これら、①→⑤が一瞬にくり返されていくと、Bは同時に多くの次元が並列して暴走している感じでグルグルになって…。◎写真は左から松本志のぶさん・関谷亜矢子さん・永井美奈子さん。3氏とも日本テレビアナウンス部のアナウンサーの方たちです。日は3／30、水曜日。時間は6：58か59AMぐらいだったと思います◎◎『ジパングあさ6』は日本テレビ系・毎週月曜日→金曜日、あさ5：59：30～放送の社会報道番組。従来の「一般ニュースはカタいスタイル、身近な情報はくだけたスタイルで」という流儀を捨て、全体的にカジュアルにニュース情報を生放送しています。5：59：30AM、その日の空の画像と「お早ようございます!!」という声から番組はスタート。カメラがゆるやかに地上に降りてくると、担当の女性キャスターは局前の道に立っています。見出し的な話題にふれたあと「まもなく6時です」の言葉をきっかけに番組タイトル。14秒後、今、外の道にいたはずの彼女はガラス張りのスタジオから「6時になりました。ジパングあさ6、けさも盛りだくさんでまいります」と言い、けさのヘッドライン・ニュースを読み始め、以後→前日の政治解説と評論→中継先からの全国の天気→関東の天気→季節の話題と進行しますが、ここまでで9分もたっていません◎◎3／30、水曜日。この日は92／3／30の番組スタート以来2年、月→水キャスターだった関谷アナが夜の新番組に専念するのでラスト日になるとすでに知られていました。『ジパングあさ6』は早朝にもかかわらず、実はしばしば視聴率15％を超える人気番組で毎朝スタジオ前に数十人もの「お客さん」が集まってきます。出勤前、脚立を手にタクシーで乗りつけるサラリーマン。あまりの情況に「なにが始まるの？なにが始まるの？」とおびえだす子の手を引っ張る父。変な人。ホテル明けなのか、ぼおっとガラスをのぞく男女とか◎◎◎エンド（エンディング）でもう1度外に出てきた関谷さんにもうひとりのメーン・キャスターの永井さん、新担当の松本さんが揃ったとき「お客さん」の視線は集中しました。直後7：00AMから同じ場所で『ズームイン!!』をきめる福留氏の登場にだれも気づかない。おれはここにいるよ、と言わんばかりの一喝「何でこんないっぱいいるの」◎◎◎◎もちろん世界のスピードは変速なく◎◎◎◎◎ベテランは群集の背を背に定位置に入りました……「ズームイン!!」





『適齢期』TBS系／毎週金曜／22：00～22：54
出演：三上博史、菊池桃子、中島朋子、高橋ひとみほか

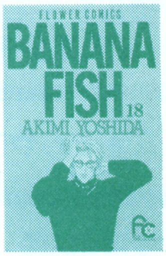
# GURU GURU コミック

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GU… FOR THE … COM… GENE…

## マンガ時評

文◉高橋かしこ

### 『BANANA FISH ⑱』
### 吉田秋生／小学館／390円



とうとう『バナナ・フィッシュ』が『別冊少女コミック』5月号をもって終わった。85年5月号から、まる9年。あの『AKIRA』『ナウシカ』に肩を並べる偉業だと思う。1話完結モノや大河ドラマなどでなく、1年ほどのできごとがこれだけ長く描かれた作品は少ない。フロシキ広げ過ぎてどうなるかとも思ったが、堂々のクライマックスだ。吉田秋生は一時期、大友克洋からの影響が指摘されていたが、この長編におけるハードなアクション・シーンの展開へもプラスに働いている。

吉田マンガは男性ファンも多いが、特にこの作品の人気は高い。時評で取り上げた『ミステリマガジン』でも積極的に紹介されていた。その魅力はやはり、徹底したヒーロー作りにある。17歳の少年、アッシュ・リンクス。幼くしてコルシカ・マフィアに買われ、政財界の大物相手に売春させられた過去のある彼は、IQ＝180の頭脳（笑）と冴えざえとした容姿、元KGBの工作員に仕込まれた戦闘能力で、ストリート・キッズのボスとして君臨している。そんなヒーローが国家機密の幻覚剤〝バナナ・フィッシュ〟の機密をめぐって、マフィアとの抗争へ突き進んでいく。

ともすればリアリティがなくなるほど完璧なキャラクター設定だが、日本人少年・奥村英二とのからみによって、より深い感情移入を可能にしている。というより、ふたりの恋愛感情に近い友情、いってしまえば〝愛と孤独〟という表現における普遍的テーマが、ストーリーの核になっているわけだ。英二がいなけりゃもっと速やかにアッシュの目的は達せられ、悲劇的結末を迎えないですんだのに…なんてしょーもないことも考えてしまうが。最終巻が出るのはまだ先のことだし、ラストについては触れないが、最終ページに担当編集者が書いた〝柱〟はちょっと興覚めだった。

ちなみに『別コミ』6月号には番外編が掲載される。読者以上に作者は慣れ親しんだキャラクターからは離れがたいってことですね。



春は少女マンガの季節。というわけで今月はベテランの3作を取り上げたい。まずは、清原なつの「野アザミの食卓」（ぶ～け5月号）である。これは連作〝愛と性のシリーズ『花図鑑』〟の17作目になるわけだが、またもや傑作だ。彼女の作品は思索的、哲学的と言われるけれど、それはあくまで読む者があーだこーだと考える素材を提供するだけであって、作品自体はまったく難解でなく、さわやか。

今回も「ネアンデルタール人は3時間の労働で一日の糧を得ていたという計算があるそうだ」というネーム（京大経済学部卒の友人によると経済人類学者マーシャル・サーリンズ著『石器時代の経済学』からの引用らしい）で始まり、これが全体のキーワードになっているのだが、ストーリーはたあいない。金のかかる幼なじみの婚約者との幸福な結婚のため、受験勉強に精を出す高校生の日常の1エピソードがさりげなく描かれる。彼女の作品にはいつも知性と痴性が同居した魅力的な女のコが登場する。その知性とはたとえば「ひらがなの言葉で韻を踏んで表現できるほど頭良くないもん」という質のものであり、なによりくるくる変わる表情が可愛い。少年・青年マンガに登場するグラマラスな少女よりも、僕は欲情する。さて、ちっとも欲情しないのは大島弓子の描く少女だ。僕もありがちな大島弓子ファンだが「ロストハウス」（ヤングロゼ4月号）には、ちょっとがっかりした。主人公は大島マンガの典型のような変わり者の女のコが解放されるまでが描かれているが、どうもしっくりこない。ワン・パターンなのはかまわないが、組み立てがギクシャクしている。現在～回想～現在という流れが悪い。ラスト近くで思い出のひとの消息がわかるくだりも、偶然にたより過ぎている。ちまちましたコマ割りで、キメのシーンがない。年に1作くらいしかストーリー・マンガを描かなくなった彼女に対しては、どうしても要求水準が高くなってしまうのかも知れないけど…畏れ多いこと書いてしまった。

寡作と言えば高野文子。マガジンハウスが『ブルータス』増刊としてスタートした『COMICアレ！』の月刊化創刊号に「奥村さんのお茄子」という40ページものを描いている。SF推理劇というスタイルだが、もちろんハードなものではない。前作『るきさん』みたいな、とぼけた味のおばさんくさい女性が異次元へと誘う。ラストへのたたみこみはさすが。寡作だからこそんなマンガが描けるのかもしれないけど『コミックトム』に「墓守り伊平次」シリーズを連載している坂田靖子くらいのペースでは読みたい気もする。

坂田靖子といえば『ミステリマガジン』5月号のマンガ特集にも寄稿していた。けっこう意外だけど、編集部による「ベスト・コミック100冊」にくらもちふさこや岩館真理子が選ばれているくらいだから、スキモノがいるのだろう。こういう特集はスノッブになりがちだが、ファンぽいノリに好感が持てた。

## 今月の5冊

『行け！稲中卓球部②』
古谷実／講談社／500円



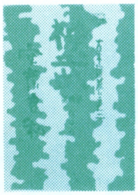
中学生という存在の奇妙さはさくらももこも注目してるが、これはほんと〝中学生感覚〟のマンガ化。登場人物のギャグや奇行が中学生ぽいんじゃなく、中学生レベルの妄想のマンガ化なのだ。キャラの汚さももろ中学生。

江口寿史のお蔵出し
江口寿史／イースト・プレス／990円



イラストレーターに転身してはや10年？ 4年前に立て続けに出た単行本で打ち止めと思われてた江口寿史、未収録短編の集積。マンガが描けないマンガ家の悲哀がネタの作品ってのも入ってるが、ほんとシャレにならん。

『神武 第四部』
安彦良和／徳間書店／1200円



書き下ろしで発表されている安彦版古事記の第2弾、その第4巻。歴史マンガは単なる史実の絵解きになってしまうケースが多いが、これはもちろんオリジナル・ストーリーとして読める。ダイナミズムに欠ける気もするが。

文庫版『どろろ』
手塚治虫／秋田書店／①600円／②③580円



秋田書店の文庫版『ブラック・ジャック』のヒットにより、白泉社などが続々とマンガを文庫化している。これは手塚流妖怪マンガの代表作。敵を倒すごとにパーツを手にいれる神話的モチーフはRPGに受け継がれている。

『マージナル③』
萩尾望都／小学館／1200円



『スターレッド』の流れを組むSF大作がハードカバー愛蔵版で完結した。ただひとりのマザ（つまり女王蜂）以外、女のいない地球のドーム都市。そこは極秘プロジェクトの実験場でもあった…。80年代の萩尾の総決算。

GURU GURU ペーパー

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

# 読みたきゃ読め！ [ミスマッチ読書のススメ〈海外編〉]

文◉うらやまあきとし

バリ島帰りなもんで、ぼーっとしている。結婚式を挙げてきたのですよ。さよう私、所帯持ちになりました。

バリ衣装を着て、宮殿で5時間の挙式。親父は暑気にぶっ倒れて、医者に連れてげと騒ぐわ、雨期でどしゃ降りにあうわ、カミさんと二人きりでのんびり過ごす甘～い時間なんてものはなかったからね、言っとくけど。

でも本は読む。池波正太郎『鬼平犯科帳』。バリ島で、こんなにハマる一冊はない。

例えば、ひと雨去った夜中。テラスに座り、蛙やヤモリの合唱を耳にしながら〝盗賊が闇にまぎれて、まさに大商家へ押し入らん〟とする一節を読む。鬼平はバリの夜にあう。

熱帯のムンとした風が吹く。でかい椰子の葉がザワザワッと揺れる。〝平蔵が火盗改めの一群を率いて、江戸の夜を捕り物に駆けつける〟くだりを読む。鬼平はバリの風にあう。

やがて再び、真夜中のスコールだ。ページは〝盗賊一味と平蔵たちとの死闘の刃〟

むぅ、たまらん。鬼平はバリの雨にあう。熱帯の島の闇と風と雨が、バーチャルリアリティ読書の環境を造り出す。

まぁ、ここまで条件が揃わなくても、例えばタラタラとした熱帯の昼間に、時代小説なんぞを読むと、妙にリアルなのだ。

僕はこれをミスマッチ読書と呼んでいる。ミスマッチ読書は、僕が海外へ出るときの楽しみのひとつなのだよ。

窓からネオンの光が入る、ソウルのホテルで読む団鬼六は真に迫っていた。韓国の情婦に逢いに来たらしい関西弁のおっちゃんが、声高に窓の下で、いちゃついていたっけ。

オーストラリアを車で移動中に、三国志を読んだ。夕景の彼方には、のんびり羊の群れしか見えなかったけど、感情は逆に鼓舞昂揚したのを覚えている。あと、ディックフランシスも、豪州にはマッチしてたなあ。

訪れたことはないけど、ニューヨークで山本周五郎を読みたい。そりぁT・カポーティやP・ハミル、R・チャンドラーもピュアマッチするだろうけど、やっぱハズし読みしなきゃ。冬のモスクワで平岩弓枝も捨てがたい。

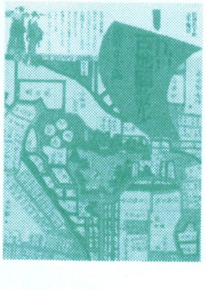
究極はギリシアを巡りながら、古事記を読むことかなぁ。ちょっとハズし足りないけど。

バリ島からの帰国便は、10時間近くも夜のフライトをする。機内照明が消えて、乗客が寝静まるなか、読書灯のピンスポットを頼りに、スチュワーデスに毛布かけてもらいながら、S・キングを読む。これも、怖いぞう。

池波正太郎ついでに『江戸古地図散歩』だ。

これをどこで読むとミスマッチするか。ロンドンの街と比較しながらとか、迷路みたいなカサブランカの市場でとか、いっそモンゴルの平原で我が故郷の都市を懐かしみながらというのもいいかもね。

さてさて、のんびりできなかったバリ島旅行に、カミさんはご立腹で「どこか連れてけ」と催促されている。実はワシら夫婦は、香港フリーク。今度は香港の混沌のなかで、山田風太郎の忍者シリーズでも読もうかな。

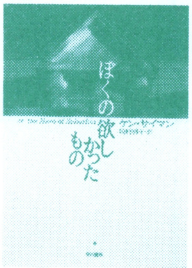


『鬼平犯科帳』をはじめ、最近いろんな雑誌で特集を組まれている〝池波正太郎ブーム〟は要チェック。『江戸古地図散歩』（平凡社、1600円）コレをどこで読むか…

GURU GURU ペーパー

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION

## 今月の5冊




◆『ぼくの欲しかったもの』ケン・サイマン著、田村明子訳（早川書房、1500円）。美に強烈な憧れを抱きながら、ニキビを患っているアンディは、自分の醜さにいつも心を痛めていた。彼は歴代の大統領の選挙グッズを集める政治オタクであり、友人をオカズにこっそりオナニーにふける隠れゲイでもあった。舞台はノースカロライナ州。訳者が留学生として暮らした地だそうだ。カッコいい人々とは決して交わることなどない主人公の苦悩と焦燥は青春小説としてはもちろん、マイノリティに属する者の痛みを描いてもいるのではと訳者、田村明子嬢は語る。



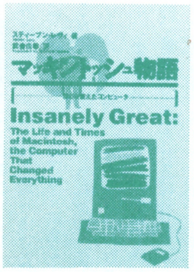

◆『左利きは危険がいっぱい』スタンレー・コレン著、石山鈴子訳（文藝春秋、2000円）。左利きは10代で人口の15パーセントを占めるが、80代では0.5パーセントに激減。彼らはどこへ消えたのか。カナダの心理学者が統計から抱いたのがこの疑問。データにこだわりながら、左利きは早死にするのか。左利きは事故にあいやすいのか。検証をくりかえし、持論でガンガンと、左利きがおかれている状況の苛酷さを訴える。しまいにゃ「左手利きたちよ、立ち上がれ」と謳いあげるなんぞ、マルクス・エンゲルスの『共産党宣言』かいなこのノリは。右利きも読め。




◆『都市にはびこる奇妙な噂』桐生静十光栄カルト倶楽部編（光栄、1200円）。いつかは出ると思っていたがついに、というか今さらというか、噂の本である。いやぁ、光栄から出版されるとは思わなかった。「ピアスの穴の白い糸」「学校のトイレに住む花子さん」「東南アジア旅行先の試着室で姿を消した女性は、腕や脚を切断されて発見された」「人面犬」「猛スピードで追いかけてくる化け物」「ハンバーガーの肉の中身」「カオルさん」「『サザエさん』『ドラえもん』の不幸な最終回」さて、いくつ知ってる。こうした噂の分析考察をした一冊である。




◆『世界はアホで満ちている』格安航空券ガイド編集部編（双葉社、1300円）。日本では非常識なことでも、世界では常識。この本は、雑誌『格安航空券ガイド』への投稿と、各国へ取材に飛ぶ編集スタッフの経験をまとめたものだ。「〝インドでは早朝、道端に円陣を組んで談笑しながらクソをする〟……そんなのを目の当りにした瞬間から〝ウンコはひとり静かに個室でする〟っていう日本の常識は打ち砕かれる。海外を旅するっていうのは、こんなふうに、脳がシェイクされるのを楽しむことだと思う」本書をまとめたひとり下川裕二氏の談話であります。




◆『マッキントッシュ物語』スティーブン・レビィ著、武舎広幸訳（翔泳社、1600円）。誕生以前の秘話からIBM、モトローラとの共同開発に至るまでの十年余りの〝マックの伝記物語〟だ。著者はコラムニスト。肩が凝らずに読める一冊である。経営陣の権力抗争のくだりなどは読み物として充分興味深いが、何よりもアップル社の連中はマックが可愛くてしょうがないんだなということが伝わってくる。思うように育たなかった、いくつかの未熟児マックへの口惜しさや、出来のよい子への自画自賛など盛り沢山。マックを持たない人にこそお勧めである。



最新刊『美少女戦士セーラームーン⑥』（武内直子著、講談社コミックスなかよし）

## まんが殿堂入りの夢のあと
## 「『美少女戦士セーラームーン』のツボを押さえた〝不可思議世界〟」
文◉鶴見済

『セーラームーン』はヘンだ。

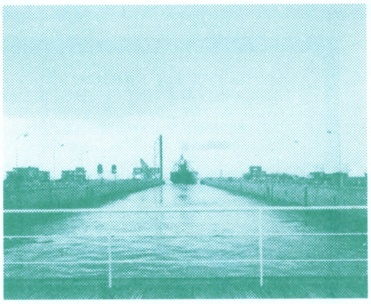
はじめてコミケでセーラームーンの同人誌が流行っていると聞いた時は、当然男が描いてるんだろうと思ってたが、描き手の半分は10代後半から20代の女だった。『セーラームーン』は5人の「美少女戦士」が活躍する話である。ということは女が女の出てくるやおい本を描いてるわけだ。やおいっていうのは、従来は『聖闘士☆星矢』や『トルーパー』なんかの、美少年が出てくるマンガ、アニメを勝手にホモマンガにして遊ぶというものだったはずだ。が、ここで描かれているのは同性による同性愛マンガであって、男でいえば、25歳くらいの男が『スラムダンク』のホモマンガを描いてるようなものだ。男ならこれはかなりハイグレードな変態だが、女の場合はどうなのか？ ヘンである。

またこのマンガは「よくツボを押さえている」と誉められる。数人の「美少女」。戦士。前世。露出度の高いセーラー服。確かによく押さえている。が、これはあくまでもお

士。露出度の高いセーラー服。確かによく押さえている。が、これはあくまでもおたく男好みのツボであって、このマンガが連載されているのは女子小学生が読む『なかよし』なのだ。いったい誰のためにこんな設定にしたのか？ まあ、連載が始まってすぐにアニメ化されたところを見ると、スタッフはおたく男をターゲットに入れてたんだろうが（企画モノってヤツやつか？）、たぶん作家はバリバリに女子小学生に向けて描いてるはずだ。ひとつのマンガに女子小学生、おたく男、やおい女の3種類のファンがついていて、しかもそれ以外の人はほとんど読んでいないというのは、いったいどういう状況なのか？

コンビニで『みこすり半劇場』の隣に『美少女戦士セーラームーン』なんてマンガが並んでいて、アニメアルバムなんてのまで置いてある光景は、ヘンを通りこしてシュールですらある。その上、フランス、スペイン、イタリア、韓国、台湾、香港でアニメ放送まで始まってるっていうのはちょっと…。

## CURATOR OF DREAMS
## [港 ーGabriele Basilicoー]
文◉松平龍一



© Gabriele Basilico

ウォーターフロントという流行語が使われだしてから久しい。当時はどうもしっくりこなかったが、最近ようやく水際での生活というものが世の中に馴染んできたようだ。海を渡る橋や、水辺の公園…身近な風景が改めて水際で過ごす時間に充実感をもたせてくれる。

しかし、そんなことを実感できたといって有り難がるのも変な話だ。人間の長い歴史のなかで、生活と水は切っても切れない関係があった。人は水辺に集落を作り、大小様々な船を使い、大海を渡って交易を行い、水のないところに水路を作り、積極的に水と関わって生活してきた。船の発着に適した水辺は港となり、港を中心に新しい町が作られた。船の発着場にはおのずと出会いと別れが派生し、小説や映画、絵画や写真の題材となって、その機能とは別に、「港」という場所そのものを自然的に哀愁の漂うロマンチシズムの象徴としてイメージするようになっていった。

多くの写真家が作品の題材に港を選んだ。ガブリエル・バジリコもその一人で、港に関する一連の作品を1990年に発表している。1944年にミラノに生まれ、建築を学び、その後は写真家として社会報道写真や、建築写真に関わってきた彼の目は、港を我々の考える情緒溢れる場所としてではなく、港としての機能を支える構成物の集合体として冷静に分析している。そこからは町のざわめきも哀愁を誘う汽笛の音も聞こえてこない。港を港足らしめるいくつもの機能が精密な機械のように構成されているだけだ。いわば情緒的な遠近感のない風景のようにすら感じる港がそこにはある。正確に書き込まれた建築図面に近在するすべてのものが正確に写しとられ、港の風景を構成している船や建物の美しさを表現し、既視感のようについてまわる哀愁を排除し「機能構成」に新鮮な主眼を置いている。

彼の表現した港は我々の潜在するイメージを覚醒させるのではなく、機能構成美を媒介として、新しい視点を創造させてくれるのだ。

展覧会情報［ガブリエル・バジリコ写真展〈港〉］
場所：「タワーギャラリー」ランドマークタワー３Ｆ
横浜市西区みなとみらい2-2-1横浜ランドマークタワー３Ｆ
TEL. 045-222-5008
会期：４月８日（金）－６月２日（木）
午前10時－午後７時（木曜日定休、但し５月５日、６月２日は開廊）
入場料：大人200円、学生100円

〈作家略歴〉ガブリエル・バジリコ Gabriele Basilico
1944年 ミラノ生まれ
1978-80年 「ミラノー製造の肖像」
1984-85年 フランス政府の企画による「フランス産業開発局の写真家派遣」プロジェクトに参加
1990年 「ポート・ディ・メール」を出版。国際写真月間グランプリを受賞
1991年 ロバート・フランクら５人の写真家と「ベイルート中心街」を制作
1993年 写真集「ヨーロッパに向かう列車で」に参加




『人へ。社会へ。地球へ。』がスローガンのご存じTOYOTA「カレン」の雑誌広告。サワヤカ永瀬を起用

## ネオ・アド・トレンド
## [これが新車広告のモデルチェンジだ！]
文◉白滝明央

これだけ商品があふれ、モノを買うことの有り難みが薄れている時代に、いまだ有り難みをネタに広告しつづける商品がある。住宅と宝石とクルマ（パソコンも以前はそうだった）。いずれもそうホイホイと買えない高額商品だが、ホイホイ買えない分、作っている人の「すごいんだぞ」という思い入れに反比例して、ほとんどの人には「他人事」に成り下がっている。映画館で見るダイヤモンドリングのコマーシャルに、なぜ申し合わせたように失笑が起きるのか。ま、僕らフツーの人の正直な反応とはそういうもんだろう。

なかでもクルマ広告は、クリエイティブもマーケもトップクラスの技術を注いで制作しているだけに、鑑賞には耐えうるものの、スキがない分「なんかエラそう」という雰囲気も免れない。一発当てた若いヤツまでがベンツをブン回している現実が一方にありながら、広告のクルマは依然としてピカピカに磨き上げられ「いつかはクラウン」の感覚。とっくの昔からクルマなんて、ナンパしたり、峠を攻めたり、オカマを掘ったり、渋滞でイライラしたり、うっかりウンコ踏んでしまったりするしょせん「道具」にすぎないのに、だ。

前置きが長くなったが、永瀬正敏が出演するトヨタのカレンは、この「道具としてのクルマ」を描いて、「くうねるあそぶ」のセフィーロ以来、久々に普通の人の普通のクルマ感覚を広告している。CMは名画のパロディを基本としているようだが、こちら雑誌広告は、クルマと記念撮影をしたり、洗車場で洗ったりという一般ユーザーが味わうクルマ体験を淡々と描く。とりわけ、この「洗車編」は、永瀬の足元に無造作に転がったブラシといい、車体を流れる水泡といい、実に〝感じ〟が出ていて、これならいくらピカピカでも説得力があるというものだろう。「その車はカレンです。」というコピーと、小さい文字でスペックが一行書かれているだけで広告としては心もとないくらい控えめだが、それがまたなんとも気にさせるという作りだ。

名勝を走るわけでも、美しい妻が隣に乗るわけでもない、なんでもない「日常」にこそエンターテイメントが潜んでいるという「発見」をどう形にしていくか、これから先の展開が楽しみなシリーズだ。

# NEW EDGE of NOISE ELECTRONICS #4
## [CONTRASTATE―世期末叙情]
文◎秋田昌美

80年代半ば以降、元インダストリアル派だったノクターナル・エミッションズやルストモードらのダーク/アンビエントへの方向転換は、ノイズの持つナチュリズム趣向性や、70年代テクノ・サイケデリアへのオマージュ等含めた意味で、たんにレイドバックとは括れないテイストや概念上の興味ある進化の一つである。

英国のコントラステートもノイズ=騒音からアンビエントへの進化をきたしたバンドの一つだ。コントラステートは1987年に結成された。主要メンバーはジョナサン・グリーヴとステファン・メイクスナーの2人。彼らは最初は大音量の即興ノイズ・バンドとしてスタートしたようだ。当時の録音は発表されていないようだが、身体に物理的影響を及ぼす高低周波ノイズ・サウンドを身上としたパフォーマンスを指向していた模様だ。ロンドンとジェノバで1回づつライブを行った後、88年の後半頃、アグレッシヴな方向性から、より繊細でムード重視のサウンドに変化していったようだ。89年10月にロンドンのレーベル、ブラック・ローズからリリースされたファーストLP『セブン・ハンズ・シーク・ナイン・フィンガーズ』で聴かれるのは、アンビエントなダーク・エレクトロニクス・ミュージックである。『セブン・ハンズ・シーク・ナイン・フィンガーズ』は、変調した声で始まり、金属質のディレイと深いリバーヴのかかった反復音が延々と繰り返される。やがて、反復音が止むと、ゲートのかかった金属を擦り合わせるようなノイズ、テープの逆回転音、シンセ・ノイズが深い闇景色を作り出して行く。B面はシンセの緩やかな浮遊ノイズを基調に、声、ベース・ギター、変調した水音等がもう少し輪郭のはっきりとした音世界を描き出す。ミニマルで劇的変化には乏しいが、A面など大音量で再生すれば、彼らの最初期のノイズ・サウンドが想像できるかもしれない。

その後、ベルギーで2回ほどライブを行った彼らは、90年10月にセカンドLP『ア・サウザンド・バッジャーズ・イン・ラボール』をブラック・ローズからリリース。叙情性が高まった。その後、ポルトガルのレーベル、ジョニー・ブルーのコンピレーションLPに参加し、ドイツのテスコ・オーガニゼーションからサード・アルバム『ア・ライブ・コール・アンダー・ザ・アシェズ』をリリースする。変形ジャケットで名高いテスコらしく、この作品は透明12インチ・ディスクの真ん中にCDが嵌め込まれているという奇抜なものでディスクの方はかけるのに少々手間だがディスク、CD共に再生可能。CDには3人目のメンバーが参加しており、録音、手法、構成も凝ってきている。ノクターナル・エミッションズを彷彿とさせる面もある良く出来たアンビエント・ノイズだ。ディスクは片面のみの録音で89年5月31日にベルギーで行われたライブが収録されており、ファースト、セカンドから1曲づつ演奏している。コントラステートはその後、英国のダイレクション・ミュージックからカセット『i』をリリース。テスコからはこのCD版も出た。ステート(見解)にコントラ(反対)するというネーミング通り、コントラステートのフレキシブルな今後の展開が注目される。



CONTRASTATE
『A Thousand Badgers In Labour』
Black Rose

GURU GURU サウン

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MI INFORMATION "GURU GURU FACTOR FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION



【インフォメーション】ラスベガスピンクレディーズプロデュースによるスレイズでバーレスクなパーティーが、第三土曜日の赤坂Deepで行なわれている。なお、DJは宇川先生で踊れる曲は一曲もプレイしないかわりに、脳内麻薬がチューッと飛び出るナチュラルなサウンドが楽しめるそう。(Love moods :The Deep 03-3796-0927)

(*1)Hugo Montenegro/Love Theme From The Godfather
単なる悪ふざけだったと言ってくれ…そうじゃないとあんたを殺らないといけないんだ…。Godfather of Atrocious Music
(*2)Ennio Morricone/The Original Sound Track Recording of MALAMONDO
インテリジェンス漂う恐るべしイタリアンゲテモノグロポルカ?もしくは、単なるラザニアの食べ過ぎによる胃拡張?
(*3)Bill Page/Sounds of The Sonic Sixties
エレクトリックパンクの伝導師によるオールアンプ温泉余興オーケストラ。笑点の主題歌はなんと彼等のパクリだった。
(*4)The 18th Century Concepts/Off On A 20th Century Cycle
ヤマハの赤カブに乗ったデイビーアレン。50人スキャットによるライトマイファイアーは、火気厳禁の放火Sound。
(*5)The Vampires' Sound Incorporation/Psychedelic Dance Party
アフロの黒人吸血鬼「ブラキュラ」を君は知っているか!! しかしそれとは何の関係もないシタールぼっぷす。
(*6)Psychedelic Seeds/The Electric Piano Play Ground
スカイサクソンの元祖The Seedsにラリーレバンが参加してパラダイスガラージュでT.S.O.P.を演奏したらこうなる予定。

の装いで全てを取り繕って、平気な顔をしていられる図々しさ自体が、アトローシャスなのだ。

このジャンルを語る上で欠くべからざる存在がいる。言わばアトローシャス界のグルとも呼ぶべき人物だ。その人こそヒューゴ・モンテネグロである。50年代より録音技術の開発に携わってきた彼は、STEREOHi-Fiなどの技術革新的なものから、テルミンやオンドマルトノ、ムーグなどの発信機や電子楽器に至るまで、貪欲に自分の音楽に新しい技術を取り入れてきた。そんな彼のレコードは全てがデモンストレーションと言っても過言ではない。技術に対する探求心のみ肥大した、抑え切れないエゴの断片なのである。

彼は72年に、クアドラディスクというシリーズの4チャンネルステレオのデモンストレーションをRCAからリリースしている(*1)。タイトル曲の凶悪ぶりは勿論のこと、特筆すべきは、「ベイビー・エレファント・ウォーク」から「ムーン・リバー」へ到るメドレーだ。子象の鳴き声がグルグル廻る幻覚じたてのこの曲は、アレックス・パターソン真っ青の早すぎたアンビエントハウスで、ヒューゴ流のわがままな異空間を創りえている。ちなみにアーウィン・チャシッドは、「ドーン・オブ・ディラン」をアトローシャスにおける彼のBESTと絶賛している。

サバービア君におなじみのエンリオ・モリコーネも、「マラモンド」(*2)というモンド映画のサントラにおいて、隠しきれなかった変質者ぶりが大噴火してしまっている。また、伝えたくてしょうがない高熱にうかされた様な感情群を、極めて強引に封印したマイナーアトローシャスの奇盤として(*3)、(*4)、(*5)、(*6)などがある。

作品とは成立すると作者と隔離するわけであって、成立後は本質を洞察しようとする受け手の想像力によって再生されるものである。そういう送り手と受け手の関係は、ほとんどが誤解の上に成り立っているのであって、アトローシャスミュージックも全ては幻想なのだ。そして、私の書いたこの文章も更にあなたに誤解される運命にあるのである。

(この文章を鈴木いづみさんと真木ひでと以外のオックスのメンバーに捧げます。)

# 【トルーマンズ・ウォーターの練習サウンド(ローファイ)を聴け！】
## 文◎佐々木敦

ここ最近〝ローファイ〟なるキーワードが、ニッポンの裏・音楽業界を駆け巡っている。ほんの半年ほど前までは、一部のディープな音楽マニア同士が、こっそりと耳元で囁き合う、㊙の合言葉でしかなかったのに、今じゃ気のきいた輸入盤ショップには、専門のコーナーさえ出来ているほどだ。Lo-Fiとはもちろん、Hi-Fiの反対概念である。技術的にも、音楽的にも、精神的にも、旧来の音楽の価値観を根こそぎ覆えした、革命的なまでに「狙いがない」（© 小林正弘）サウンドを指すもので、パンクともヘタウマとも、はたまたジャンクともアノラックとも違った、まったく新しい（とはいえ彼らは流行とはほとんど無縁だが）ミュージシャンたちが、そう呼ばれている。能書きをダラダラ書くほどスペースもないので、今回はそんなローファイ・バンドの中でも、一際目立った存在を紹介しよう。アメリカ、サンディエゴ出身の4人組、トルーマンズ・ウォーターだ。

トルーマンズの1stアルバム〝OF THICH TUM〟をはじめて聴いた時、1曲目の歌い出しから俺は爆笑した。曲調だけとれば割とマトモなグランジ風なのだが、楽器のバランスが妙に狂っていて、しかもヴォーカルが異様に高音鼻声で、ガキが必死でわめいているようにしか聞こえない。何じゃこれは？　ギター2本にリズム隊という、実に真っ当な編成ながら、やってることは〝外し〟の連続技。この時点でこいつらの天才を予感したのだが、それは次のアルバム〝SPASM SMASH XXXOXOX OX AND ASS〟で確信に変わった。前作ではそのあまりにも脱力的な音作りでよく分からなかったが、実はかなりの演奏力を持っているらしいことを随所で匂わせつつ、どんなイントロで入ろうとも、絶対すぐにワケわからん展開になって最後には無礼講という一貫した流れでもって、類まれな統一感を持つ傑作アルバムとなっている。このあたりになるとUKのプレスから「ポスト・ペイブメント」なんて称号を貰うが、トルーマンズはもっとヘンだ。しかも彼らは時と共にどんどんヘン度を加速度的に増していっている。ローファイ・キングスと呼ばれる（？）所以である。

この春、トルーマンズは待望の新作を発表した。しかも3枚一緒に！　〝GODSPEED PUNCHLINE〟は一応正規の3rdと呼ぶべきもので、全16曲入り。もはや曲の形式を留めていないほどに壊れ切った演奏が延々と続く。しかしこれぐらいで驚いていてはいけない。〝GODSPEED HEMIORAGE〟はアナログの限定版で、A面はスタジオでのテキトーでムチャクチャな練習（！）、B面はA面とあんまり区別のつかないライヴを収録。更に〝GODSPEED VORTEX〟は20曲全部が単なる練習という物凄さ。トルーマンズはローファイならではの方法論＝練習というジャンルを産み出した。逆立ちでもしながら聴いて下さい。



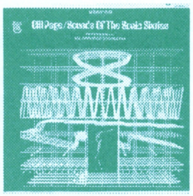
TRUMANS WATER
『GOD SPEED THE PUNCHLINE』
ELEMENTAL

# GURU GURU サウンド

# [WEIRD WORLD OF ATROCIOUS MUSIC!!!!]
## 文◎宇川直宏（MoM'n'DaD Productions）












1|2|3
4|5|6

アーウィン・チャシッドの提唱した〝アトローシャスミュージック（凶悪音楽）〟とは、強烈な自我と自信の中に立って鳴っている一個のインストゥルメントの事である。いわば、どこに行っても厄介がられる一言多い奴なのだ。

それらは、いたずらなクィッカーの多用や、子供騙しなビープ音などによる無意味な符号によって成り立っている場合が多く、人一倍強引な主張とは裏腹に、やたらと説得力に欠けた、何が何だか訳の解らないものとして形を成すに至っている。まるで、一喝している最中に思わず放屁してしまった孤独な高校教師である。あまりにもみえすいた凄みだったが為に、期待した効果も無く無益に全滅してしまっている悲しい性の持主なのだ。

しかし、その説得力の無さ自体が極めて無作為であることによって奇妙なアシッド感を導き、我々をナチュラルハイの銀河系へといざなってくれることがある。それがアトローシャスミュージックの本質なのだ。とにかく脳味噌丸出しでなくてはならない。脳味噌がスケスケで全部が丸見えに近いほどアトローシャス度が高いという訳だ。

そこで突然、何の前触れもなく〝スーパーボール〟に連想が及ぶのである。スーパーボールとは、〝G.T.O'S〟の脳内麻薬と、〝サックドッグ〟のアナーキズムを先天的に生得した大阪の女子校生トリオのことだ。最近、フォーエバーレコードの東瀬戸さんから彼女達のライブビデオをもらったのだが、再生してたまげてしまった。モニターに映った彼女達といえば、セーラー服や体操服といった出で立ちで演奏らしい演奏は一切行っておらず、それぞれなわとびをしたり、シャボン玉を飛ばしてみたり、縦笛を吹いてみたり、ありとあらゆる無意味の符号をあっという間に山積みしてみせた後、何の統制もないまま無責任に消え去っていった。

スーパーボールのライブは、小津映画のスカム版なのである。そこに存在するのは、人間の日常的行為ただそれだけである。小津の探求した人物とカメラの生対関係は、彼女達と客それぞれとの距離関係であり、左右対称の充足したフレーミングは、ステージの枠そのものに受け継がれている。彼女達はハードコアな笠智衆（いや、女だから原節子か？）であったのだ。スーパーボールにしてみれば、シャッグスなんて演奏しようとしてるだけまだ普通なのである。とにかく彼女達は、その持つ純度が異常なまでに高すぎる。演出らしき部分も多少はあるはずなのだが、それ自体をも己に内包してしまう恐るべき適応性を備えている。天才か、もしくは本物の白痴という、アイロニカルな哀愁に満ちた自然人なのである。

混同しがちだが、アトローシャスミュージックの表現形態とは、スーパーボールとは対極に値するものだろう。それは、意図して表面を奇抜な色彩で覆い隠しているが為にとてつもなく奇妙に映るのであって、実は内へいけばいくほど冷えきっていて、あらゆる欲望が見えかくれしたりするものなのだ。要するに、部分的に誇張してみせている過剰な演出なのである。しかしそれら誇大な表現は、アトローシャスであることにとってプラスの要因である。単なる脅かしであることが簡単にばれてしまっている事自体が、ドキュメンタルでいい味を出しているのだ。うわべだけ

おれは今日もモカを立て続けに２本飲み、強壮剤を思い出したように体に流しながら原稿を執筆している。それはなぜか。それは今スーパーファミコン版のＡＤ＆Ｄ『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の攻略本を凄まじいスケジュールのなか作っているからだ。ＡＤ＆ＤといえばＤ＆Ｄ(ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ)では物足りなくなったRPG ボードゲームマニア向けに作られた、RPG ボードゲームのとどめ的決定版。ちなみにＤ＆Ｄは日本でいうところの『人生ゲーム』みたいなものか。

そのＡＤ＆Ｄの十数種にも及ぶ世界の中のひとつ『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』が、'90年にアメリカのＳＳＩ社によってリアルタイム型３ＤダンジョンRPG として発売された。それの移植が、このカプコン発売の『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』なのだ。98版ではずっと前にポニーキャニオンから発売されていたりするが。まあ、なにぶん古いゲームなので、新鮮さはないが、それでも十分にゲームは面白い。やはり、アメリカのゲームだ。日本人にはない斬新な感覚が、この『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』にも溢れている。

そのうちの最もおれが気に入っているところは、キャラクターの肖像画だ。キャラクターはもちろん画面に出て、ヘコヘコ動いたりはしない。あくまで顔だけ。プレイヤーのイメージがゲームをリアルにさせていくのだ。その肖像画は男女合わせて50パターン程度用意されているのだが、どいつもこいつも気味の悪い奴ばかりで、ブスゲソのオンパレード。女に数人、いい女がいるのだが、あとはまず友達になりたくないような奴ばかり。これがいい。すげえどえらく美化されたキャラクターばかりでパーティーを組んで冒険するのは、もうあきあきだし、そんな行為こそ、気味が悪い。自分の顔を鏡でよく見てみろ！　おまえに相応しいキャラクターたちが、『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』のなかで待っているぞ！　というわけで、買え。アスキーの攻略本もだ。



**HIGH ROLLER会"青山支部"**
**『EYE OF THE BEHOLDER』**
**文◎渋谷洋一**

# GURU GURU ガジェット

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

OTAKUという言葉は既にTHE FACE誌等で特集が組まれるなど欧米では有名な日本語として定着しているというから意外である。

この前、ドイツのヤング・カルチャー誌の仕事で日本のオタクの取材を手伝ったんだけど、その時やってきたロンドンのカメラマンの視線を見ると、すでにOTAKU KIDSのイメージが完璧に出来上がっているのに驚いた。それはもう、日本人は今でもチョンマゲを結っている、町中を芸者が闊歩する。そんな誤解とほぼ同じレベル。OTAKU KIDSたちには宮崎勤の神話が欠かせない。そこからアニメ、コミック、コンピュータと裾野を広げる怪しげなヒエラルキーが確立。そして狭い部屋、散乱したグッズ、そして世間と接点を持たぬ塞ぎがちの瞳というシナリオが広がる…。

その日はゲーム・プログラマーの取材だったんだけど、撮影のためにロンドンからやってきたカメラマンは執拗にジャンクフードを探した。そして日清ヤキソバ、UFOを見つけた時、彼のOTAKU KIDSのイメージは完璧なものになったらしい。そしてディスプレーに向かわせ、プログラマーの額にアニメーションの映像を浮かび上がらせて麺をすすらせた。

「オー・ブリリアンツ！」

ブリリアンツだぜ！家に帰って辞書を引いたよ。brilliant=（形）輝く、見事な、はなやかな…。あのシーンのどこがブリリアントなんだろう？そんでもって日清さんには悪いけどUFOだもん。UFOて言えばヤキソバンを想像するじゃない。でも、彼は日英の文脈の違いか、「UFO、アンビエント、ジ・オーブ、ブリリアント！」と連想するからビックリ！しかし掲載された記事なるほどブリリアントな写真になっていた。そう、OTAKU KIDSというのは欧米ではミステリアスでストレンジでブリリアントな存在。UFOなどのジャンクフードは、実はOTAKU KIDSを、そして日本の文化を象徴する重要なシンボル、ポスト・ブレードランナーの記号なんだよ。




**日清ヤキソバUFOが語る**
**ニホンのOH!ブリリアント**
**文◎桜井一哉**

**今月のハッカー君**
**文◎豊崎岳彦**

●共同通信ニュースで「スパイもバブルに勝てぬ」という奇妙な記事を発見。それによると、旧ソ連に西側の情報を流していた罪で逮捕されたエームズ元CIA対ソ連防諜部長は、バブル最盛期に株や有価証券投資に入れ込んで大層羽振りが良かったらしいが、バブル崩壊とともに一転して大損。焦ってロシア側に突如最高10万ドルもの大金をしばしば要求したため逆に見限られ、自ら墓穴を掘ったと報じられている。決め手になったのが同氏が使っていたパソコンの中のデータ。この中にロシア側への無心の手紙が入っていたというお粗末さ。さらに記事によるとこの元部長、CIAでの年収は約7万ドル（約750万円）だったにもかかわらず、不動産市況が高騰していた'89年、ワシントン郊外の高級住宅地に54万ドル（約5,700万円）をポンと現金で購入。高級車（と記事にあるのも何やらやっかみっぽいが…）ジャガーやホンダの新車を乗り回していた。ちなみに、指定の場所にCIAの秘密文書などを入れたゴミ袋を置き、しばらく経ってKGBの要員がそっと回収するという、スパイ小説顔負けの手口も合わせて紹介されている。

●続いて時事通信のニュースからは、電子メールの悪用まかりならぬ、というお話。アメリカ・イリノイ州に住んでいたある大学生が、クリントン大統領を脅迫したとして同州ダンビルの連邦地裁に起訴された。イリノイ大学1年生のクリストファー・ラインシュ容疑者（18）は、昨年の12月4日に、ホワイトハウスのクリントン大統領にあてて「あなたは間もなく死ぬ。隠れることはできない」などという文面の電子メールを送付。シークレットサービスなどの捜査の結果、容疑者が通う同大学のコンピュータの中から送信記録が見つかった、というもの。厳重説諭あたりで何とかならんかったかねーと思う人は、今度から送ろうとする電子メールをもう一度読み直したほうがいいのかもね？

## あまりにも素直すぎる『蛭子能収の人生の法則』

文◎田尻芙美絵

楽しいゴールデン・ウィーク、いかがお過ごしになりました？

気の合う仲間とピクニックに行ったり、景気のいい人なんか海外旅行なんかで羽をのばしたんでしょうか？　よろしいじゃないっスか。たまの休日ですからね。

それはさておき、このたびのゴールデン・ウィーク中にあのフジヤマ企画から、蛭子能収氏の人生の集大成ともいうべきCD-ROM作品集が発売されます。題して『カンタンな蛭子能収の人生の法則』ジャ〜ン。

近頃、ポケーとしたあまりにも素直すぎる人格が買われ各放送局にひっぱりだこの氏。ゴールデン・タイムのバラエティ番組で、タモリやたけしなどに思わずカモにされちゃって。そんな個性にお茶の間のおばちゃまたちから「薄運そうにみえる正直で紳士なお方」と人気爆発。収録後のテレビ局前でおばちゃまたちに追っかけ回されてるっていう噂もでるほどです。知らぬ間に、本業の漫画よりもテレビの露出度が高くなってて、バラ・マンしてる氏であります。

さて、どんな作品が飛び出すのか？　ご説明しましょう。まず、このCD-ROMは三本仕立てで作られています。

1、人生　ここでは蛭子氏が人生の生き方をアドバイス。懇切丁寧にコツを教えてくれます。インタビューをビデオで撮り、取り込んであるからテレビを見る感覚で氏と対面できます。質問事項があらかじめボタンとして設置されてあり、それをクリックすると答えのビデオが流れるというしくみ。質問は、愛や結婚、ギャンブルなどの趣味の範囲にまでおよんで18項目。ここで注目してもらいたいのは、つっこみボタンといわれるボタン。そこをクリックすると氏の本音が聞けるんですね、これが。

2、人生漫画　氏の過去の不朽の名作からあらゆる人生模様をピックアップ。あらゆる人生とは？

1）刑事をめざす君のために　2）映画監督 3）SF作家　4）イラストレーター　5）歌手　6）芸術家　7）凡人でいたい人 8）すべての人

これらがボタンになっていてそれをクリックすると絵が飛び出します。過去の名作「失われた世界」、「夜のイラストレーター」などすでに廃盤となっているカルトな作品が楽しめます。

3、文字・音声・顔　生きる人生訓ともいえる蛭子氏の魅力が、文字・音声・顔の表情で楽しめます。氏の口癖、「なんかしらんけど〜」というささやきが突然予告なしに画面から聞こえるサービスもついています。ここいらの処理は、フジヤマ計画のソフトお得意のパターン。

5月発売、定価は6千円。Mac／Windows兼用です。

問い合わせ先：フジヤマ計画（有限会社カブ内03-3954-4091)




## 虎の縞は洗っても落ちない［イクイクって、何処へ?］

文◎KEN伊集院（でぶ専ダッチハズバンド）



「食品成分表」という隠れたベストセラーがある。いま、この本が熱い！（と私は勝手に思っている）

ある日、仕事から帰った私の目の前に妻がこの本をぐいっと突きつけ「さあ、これであなたをふつうのカラダにしてあげるからね」ときた。このところどうしようもなく太ってしまった私に業を煮やした彼女が、恐怖の食事制限を思い立ったわけである。以来なにかにつけて「ねえねえ、今食べているイチゴ、ビタミンCがどれだけ含まれているか知ってる？」とか「ウナギってすごい栄養価が高いんだよ」とか、気分はすっかり特選有機丸大豆醤油薔薇って書ける？妻by木梨成美なのである。栄養素フェチなのである。私のカラダなど、もうどうでもいいのである。

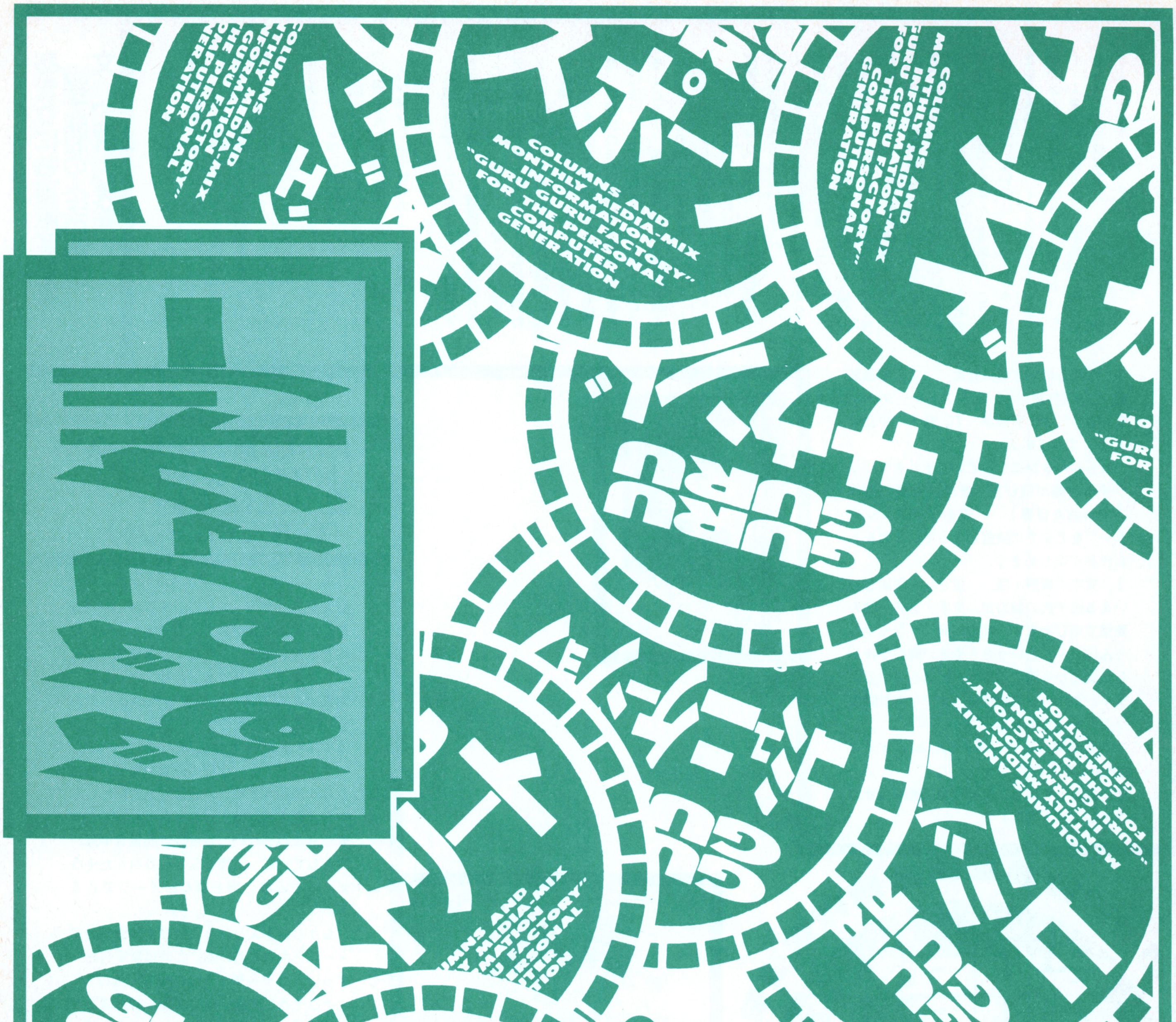
それほどまでに夢中になれる食品成分っていったい、どれほど魅力的なものなのだろう。と、私もそれを読んでみた。するとこれがおもしろい。ハマった。要はありとあらゆる食品に含まれるすべての栄養素の膨大なデータベースなのであるが、一見豪華だが実は中身がスカスカであったり、地味であんまり役にたたなそうなやつがすっごく栄養たっぷりであったり。とっても人間模様なのである。人生しているのである。そこで思ったのが「ビタミンCってのは、いったい全体どんなヤツなんだい？」ってこと。会社の仲間や友達に手当たり次第聞きまくってわかったのが、どうやら黄色くて丸顔、しかもちっちゃくて素早しっこいらしい。さらには元気な甲高い声をしていて、結構おしゃべりなんだそうだ。ふむふむ。何となくイメージできるぞ。

しかし何十人という人間が大体同様のイメージを共有している。これは驚異的だ。すっげえヴァーチャルっぽいじゃん!?

そうそうこの前、AV男優・加藤鷹氏が書いた「イケない女神たち」って本を読んだ。その中に「男もセックスで女の人と同様に感じて、しかもイクことができる」ということが書かれていて思い出したんだけど、たとえばアノ最中、女のコが「イクイク」ってよく言うじゃない？　あれって本人たちは目的地がわかっているのかなぁ。口に出して何処へとは言えなくても、「天国ってやつぅ？」ってイメージで共通しているわけでしょ。これもなんだかすっげえヴァーチャルっぽい感じがする。人が物を認識するのは見て・聞いて・触れて得られた情報が脳細胞の網を中継して脳ミソに伝わって「虚像」を認識することをいうんだけど、この「虚像」がヴァーチャルリアリティだよね。この先、脳細胞にダイレクトに働きかけて、脳ミソが「ほんまもんかバチもんかようわからんでぇ」となる技術が登場するまでは、まだまだ一人ひとりの脳の想像力に依存したヒューマンインターフェースの世界が続くわけで、とりあえず共通のビタミン像や、「イクイク」って目的地をハッキリさせようとする企みはけっこうおもしろいことだと思うんだけど、どうかな？

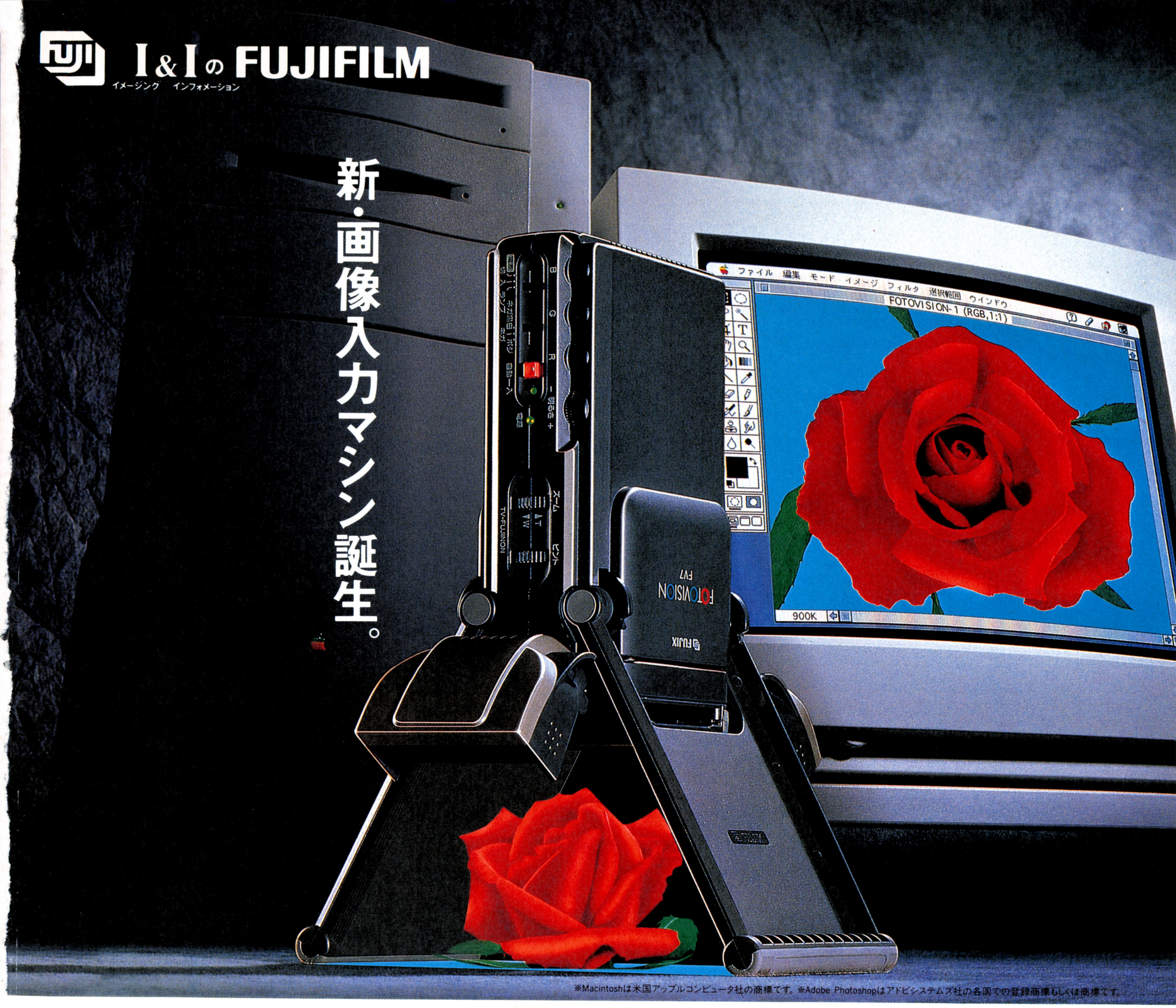
# GURU GURU ガジェット

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION



## ●今月のことば 米がなければケーキを食べる

いいねえ、米不足。
「深刻な米不足」というよりも、
日本国じゅう「米がないのを楽しんじゃってる」って感じ。
それよりも、なぜタイ米だけなのだろう。
日本政府はタイに恩を売るつもりか。
中国米やインド米はどうした。
「アジア各国の米が
日替わりで食べられる」
ってのもオツなもんだよ。




## フィルム（ネガ・ポジ）、プリント、そのうえ立体物も、印刷物も、ビデオ出力してパソコンに直結。* フォトビジョン誕生です。

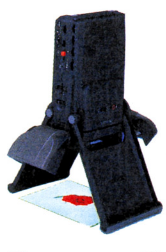
**より手軽に。**FV7は3つのカタチに変化。ネガ・ポジフィルム、プリントの画像入力はもちろん、立体物や印刷物も取り込み可能。だから、場所もとらずに今まで面倒だった作業が楽々。

**より速く。**FV7とパソコン画面はリアルタイムで直結。取り込みたい画像を瞬時に入力。だから、画像データベースやDTPへの利用など大量の画像入力も、楽々にこなします。

**より美しく。**色合いや輪郭を美しく映し出す41万画素HR CCD搭載。高性能FUJINONレンズを採用し、S端子も装備。だから、鮮明高画質。楽しさと説得力を際立たせます。



ネガは反転、ポジフィルムも美しくリアルな画像で入力。



プリント写真、印刷物、立体物までも取りこめる。



折りたため片手で持ち運べる薄型コンパクト設計。

（ハンディサイズのボディに 多彩なワザあり機能を満載。）

●ワンタッチでネガ/ポジ切り換え●拡大して見たい部分を2倍ズーム●タテ位置・ヨコ位置の写真に対応●色合い調整はオートでもマニュアルでも可能●S映像出力・ビデオ出力端子を装備●付属品：ACパワーアダプター(1)、ネガフィルム キャリア(1)、S映像ケーブル(1)、ビデオケーブル(1)、ソフトケース(1) ＊コンポジット入力がない機種はビデオキャプチャーボードが必要です。

表現力が加速する。

**FUJIX FOTOVISION FV7**


富士写真フイルム株式会社
電子映像事業本部 営業部 〒106 東京都港区西麻布2-26-30


**瞬時に、綺麗に、画像入力。フォトビジョンFV7 お求めやすい74,800円**

メーカー希望小売価格（消費税別）

〈資料請求番号C03〉

ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版 5月号増刊
PC-PAGE GURU VOL.4

PC-PAGE GURU Vol.4 1994年5月1日発行 株式会社 翔泳社 発行人 長廻健太郎
〒107東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル 出版事業部 TEL.03-5467-0361(販売部) 03-5467-3777(編集部)




T1016666050586 雑誌コード16666-05
定価580円(563円)